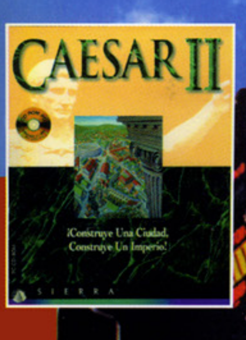
EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO

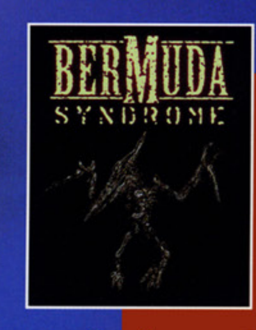
COMPUTER GAMING WORLD

Nº 3 ▪ FEBRERO 96 ▪ 650 ptas.



Review

Todos los caminos conducen a Roma



Review

Viaje al Triángulo de las Bermudas

TopGun

El cielo no puede esperar



CONGO

El best-seller de Crichton llega a tu ordenador



CEUTA, MELILLA Y CANARIAS 675 Ptas.

COMPUTER GAMING WORLD
EDICION ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

Editor: Vicente Robles
Director: Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores: Jose María Martín, Jose Villalba Medina, LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa, Maria Jesús Alcamí, Jose Antonio García Recuero
Secretaria de Redacción: Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42. Fax (91) 327 26 80
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02

Filmación e integración: MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: COBRI
Depósito legal: M. 38.456 / 1995

Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG



Edita: América Ibérica
Presidente: Gustavo González Lewis
Director Gerente: Carlos González Galán
Directora de Administración: Paloma Alvárez
Director de Marketing: Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución: Alfonso Estalrrich

CGW



El vídeo mató la estrella de los juegos...

Aunque parezca un secreto a voces, alguien debería recordarle a algunas compañías de software que el gran secreto de un buen juego de ordenador es precisamente... que sea jugable. Esta conclusión, que podría considerarse de perogrullo, no lo resulta tanto cuando uno echa una ojeada a las últimas producciones del mercado y observa cómo en muchos casos, los aspectos más cuidados en el acabado final de algunos juegos son las largas secuencias de introducción, la inclusión de espectaculares gráficos renderizados, las escenas de vídeo digital y las bandas sonoras apabullantes.

Todo esto es muy bonito, pero ya lo decía el refrán, "aunque la mona se vista de seda, mona se queda"; dicho de otra forma, el intento de camuflar juegos mediocres con una rimbombante parafernalia que, en definitiva, no sirve sino de envoltorio para una absoluta falta de contenido, es algo no sólo reprochable, sino también un flaco favor a la evolución y expansión del mercado de los juegos de ordenador.

Para colmo de males, "disfrutar" de una de estas maravillas sólo es posible cuando se está en posesión de una máquina realmente potente, en muchos casos un Pentium con todo tipo de complementos: 16 –o más– Megas de RAM, lector de CD de cuádruple velocidad, tarjeta de sonido de 32 bits... Bien, estupendo, uno se gasta hasta la última peseta de sus ahorros en la última tecnología informática –o se decide a ampliar ese 486 que hace apenas un año era toda una maravilla– y lo que le dan a cambio es, como decimos en uno de los artículos de este mes, mucho vídeo y pocas nueces.

Que el título más popular de la historia de los juegos informáticos sea esa "simpleza" de la programación llamada Tetris, que suple con originalidad y jugabilidad la ausencia de toda esa verbena de fastuosos efectos digitales a los que antes hacíamos alusión, seguramente no les dirá nada especial a esas brillantes "mentes pensantes" que han dejado de hablar de juegos para manejar términos como proyectos, costes de producción, marketing, merchandising, multimedia, interactividad...

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

Calificación	CDs
bajo mínimos	1
pasable	2
bueno	3
muy bueno	4
imprescindible	5

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

sumario

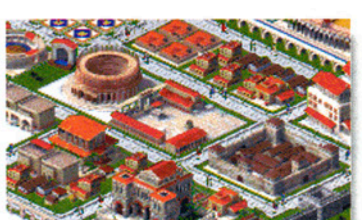
NÚMERO 3 • FEBRERO • 1996



En portada: Top Gun, toda una perfecta simbiosis entre la simulación aérea y el vídeo digital.

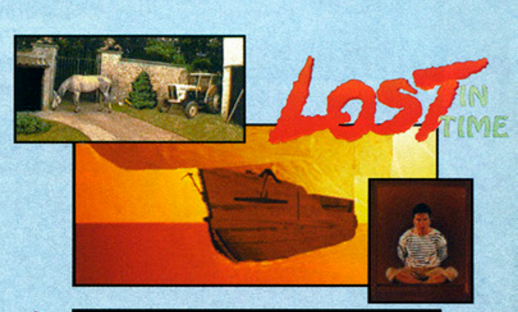


Congo



Caesar II

Wing Commander IV



Computer Gaming World te regala en este número DOS FANTÁSTICOS JUEGOS: "Lost in Time 1 y 2"
Puedes encontrar sus instrucciones en la pág. 27.

Avalancha

Friendware anuncia todo un terremoto de próximos lanzamientos entre los que se encuentran **Prey, Blood, Xenophage, Shadow Warrior y Realms of Chaos**. De este último cabe destacar que se trata de un juego con dos personajes que combina la acción y la aventura ambientadas en una atmósfera mística, apoyado todo ello por una banda sonora de Bobby Prince (autor de la música de Wolfenstein, Doom y Doom II, y Duke Nukem 3D).

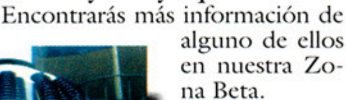


InforOcioPolis

La segunda edición de esta feria, que quiere ser una muestra de Informática y Tecnologías de Ocio accesible a todos los públicos, se celebrará a partir del próximo 16 de Marzo y durante nueve días en el marco de EXPO/OCIO'96. Juegos, multimedia, impresoras, Internet, ordenadores, consolas y realidad virtual serán algunos de los elementos de lo que promete convertirse en La Feria de la Informática de Consumo del futuro. Todas las publicaciones de la editorial América Ibérica estarán presentes en la muestra.

Atari en España

La división de Atari PC CD-ROM Software ya tiene distribución en nuestro país de la mano de Arcadia, distribuidora de sobra conocida en nuestro mercado por editar productos de gran calidad y distribuir compañías de gran renombre como Interplay, Ocean o Trimark. Algunos de los primeros títulos que saldrán al mercado de la marca Atari, serán **Highlander** –basado en la serie de dibujos animados emitida por Televisión Española–, **Attack of the Mutant Penguins, Tempest 2000, Baldies y Putty Squad**. Encontrarás más información de alguno de ellos en nuestra Zona Beta.





Más Rise of the Triad

EXTREME son más de 40 nuevos niveles para este popular juego de acción y un editor de niveles utilizado por los creadores del juego. Con Extreme Rise of the Triad, Friendware sigue apostando por los juegos shareware que han visto después una versión completa comercializada. Como regalo especial, se incluye en este producto un juego completo de mapas de los niveles de Extreme Rise of the Triad y todos los códigos de trucos disponibles para Rise of the Triad, en su día calificado por PC Magazine como "absolutamente revolucionario".

Golf y golfistas

Proein lanza al mercado dos nuevos productos: **Troon North** y Banff Springs. Ambos son discos de expansión con nuevos campos y circuitos para **LINKS, LINKS 386 Pro y Microsoft Golf.** Los aficionados a este deporte pueden estar de enhorabuena, ya que parecía que casi todo el mundo se había olvidado de ellos.



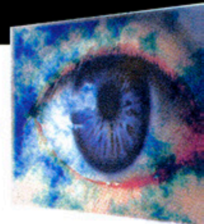
Time Gate

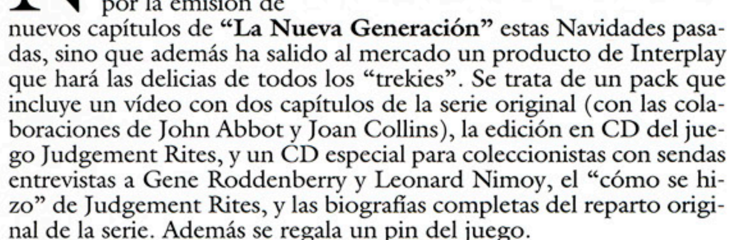
Infogrames lanza al terreno de juego una nueva serie muy en la línea de Alone in the Dark. La saga ha comenzado ya con **"El Secreto del Templario"**, un título cuya aparición en nuestro país se verá retrasada un tiempo –se pudo ver una beta en el SIMO '95–. Este juego no abandona el terreno de lo sobrenatural, y tendrá un entorno gráfico de sobra conocido por los seguidores de los juegos de la compañía francesa.



Adquisiciones millonarias

La compañía norteamericana Sierra ha adquirido recientemente cinco compañías: Impresions (Powerhouse, Caesar II), Pixellite Group (productos para impresión doméstica), Papyrus (IndyCar Racing), Sublogic (dedicada a los simuladores), y Arion Software (software de cocina). Además, se ha iniciado un proyecto conjunto con Pioneer para desarrollar software de cara al mercado japonés. También ha adquirido los derechos de Print Artist, un popular programa de impresión desarrollado por Maxis. Para rematar la jugada, y continuando con los derechos, la Enciclopedia Collier llevará ahora el sello de Sierra.





Trekies

No sólo hay que congratularse por la emisión de nuevos capítulos de **"La Nueva Generación"** estas Navidades pasadas, sino que además ha salido al mercado un producto de Interplay que hará las delicias de todos los "trekies". Se trata de un pack que incluye un vídeo con dos capítulos de la serie original (con las colaboraciones de John Abbot y Joan Collins), la edición en CD del juego Judgement Rites, y un CD especial para coleccionistas con sendas entrevistas a Gene Roddenberry y Leonard Nimoy, el "cómo se hizo" de Judgement Rites, y las biografías completas del reparto original de la serie. Además se regala un pin del juego.

Sobre todo, control

Arcadia pone a disposición del usuario cinco nuevos controles de juego. **Victor PC-400, PCXtra y Firefox PC-800** son tres joysticks analógicos de gran resistencia y precisión cuyas diferencias radican en fisonomía, ergonomía y utilidad. PC Controller y PC-100 son dos pads tipo consola que facilitarán la vida a todos los adictos a los juegos de lucha, plataformas, carreras y deportes.



Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha lanzamiento
Z / Renegade	06/96
Virtual Snooker / Interplay	02/96
Alien Trilogy / Acclaim	06/96
Ripper / Gametek	03/96
Azrael's Tears / Minscape	02/96
Zork Nemesis / Activision	03/96
NBA Live '96 / EA Sports	02/96
Welcome to the Future / Broderbund	03/96
Command & Conquer: Red Alert / Westwood	03/96
Terminator: Future Shock / Bethesda	05/96
Super Street Fighter II / Capcom	02/96

Teletipo

Friendware ha conseguido distribución mundial para Speed Haste. Es el primer producto español que en muchos años traspasa nuestras fronteras. Enhorabuena.

ERBE lanzará al mercado en el mes de marzo las versiones dobladas al castellano de Rebel Assault II y The Dig. Ambos productos serán más caros que las ediciones con voces en Inglés.



¿Vuestra publicación es traducción directa de la versión original o tenéis libertad para estructurar los contenidos de esta edición española?

Angel Mª Gil
Badajoz.

Si echas un vistazo a ambas revistas, quizá te puedas contestar tú mismo. En cualquier caso, te aclaramos que la CGW española se elabora de forma íntegra en nuestra redacción, con nuestras opiniones y puntuaciones, si bien por su grado de interés en ciertas ocasiones incluimos algunos artículos de la edición americana. No sería demasiado lógico utilizar al 100% los contenidos de nuestra hermana americana cuando es de dominio público que en Estados Unidos salen los juegos mucho antes que en España. Las traducciones se quedan para otras publicaciones que terminan cayendo por su propio peso.

¿Me recomendáis los juegos "The Big Red Adventure" y "Sam and Max"? ¿Existe un "Stratego" para PC? ¿Es bueno?

Jonatan Sánchez
Barcelona

Ambas aventuras gráficas están muy bien, cada una con su particular estilo y con un nivel de dificultad diferente. En cuanto a lo del Stratego, existir, existe, pero lo que no sabemos a ciencia cierta es si ha sido comercializado en España y quién lo hizo en su día.

Tengo una consola y voy a venderla para pasarme al ordenador. ¿Hay alguna forma de pasar los juegos de un sistema a otro? ¿Qué significan los términos "hardware", "software" y "shareware"?

Fco. Joaquín Rodríguez
Granada

Mucho nos tememos que la única forma de pasar juegos de consola a PC es comprándote la versión de PC si existe. En cuanto a los términos, no vamos a darte aburridas definiciones académicas, pero atento: hardware se aplica todo tipo de componentes y ordenadores, vendría a referirse a todo lo que sean máquinas. Software es un programa, ya sea juego, aplicación o sistema operativo. Shareware es una forma especial de software que implica que el programa en cuestión se puede copiar y distribuir libremente, pero si decides utilizarlo con frecuencia, se supone que deberías mandar una módica cantidad de dinero a su autor.

...quiero criticar duramente la política de Intel, que consiste en lo siguiente: "gástate todos tus ahorros en un ordenador nuevo para tirarlo a la basura un año más tarde". Cambiando de tercio, considero que debería haber dos niveles en los juegos: uno formado por juegos válidos entre 286 y 486 y otro a partir del Pentium. Tal y como trabaja Intel, se margina a gran parte de los usuarios.

Francisco Lara
Sabadell.

Tienes gran parte de razón con lo de Intel, pero ya sabes que no se puede detener el avance de la tecnología. El gran problema es que el software evoluciona con las máquinas, y las mejoras que éstas incorporan permiten hacer productos de mayor calidad. La crítica que planteas no debería ir sólo dirigida a Intel, sino también a todos los desarrolladores de software que apoyan las nuevas plataformas con productos exclusivos, que es una forma de apoyar las nuevas tecnologías hardware. Como verás, es la pescadilla que se muerde la cola.

Nota de la redacción:

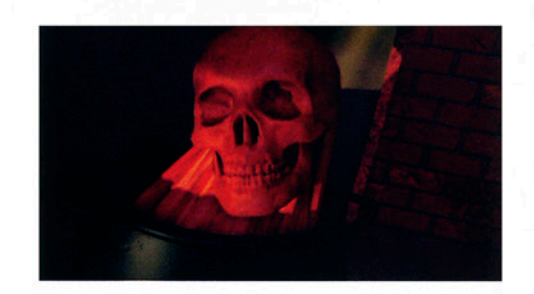
No hemos podido contestar todas vuestras cartas, pero tened paciencia que a todos os llegará el turno. Como veréis hemos resumido las publicadas para que puedan entrar más. Queremos sin embargo hacernos eco de varias coincidencias que hemos encontrado en gran número de vuestras cartas. En primer lugar, nos alegramos de que la revista os guste, para eso trabajamos todos los días. En cuanto a los trucos que pedís, unas páginas más adelante encontraréis una amplia sección. Por cuestiones de espacio, no siempre se puede incluir, pero siempre publicamos un truco en cada review. También hemos recibido infinidad de llamadas y cartas preguntando acerca de los requerimientos mínimos que se incluyen en las reviews de los juegos: corresponden a los requisitos que exige el fabricante en la caja del juego.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

**Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid**



The 11th Hour



El lugar es el mismo, el malvado también. Sólo han cambiado las víctimas. La secuela de The 7th Guest devuelve al ordenador nuevos puzzles y horrores poco tiempo después de la reedición de este juego en la serie White Label de Virgin

La locura del terror

La Mansión de Stauf es un lugar tétrico y demoníaco en el que tuvieron lugar terribles asesinatos hace 70 años. Stauf era un juguetero cuya pasión por los acertijos y los puzzles le hizo enloquecer hasta convertirse en autor de una cadena de crímenes que convertiría el próspero pueblecito de Harley en un lugar silencioso y receloso con los extraños.







Los acontecimientos resucitan un maligno pasado en Harley tras la desaparición de la periodista Robin Morales. Carl Denning, colega y amante de Robin intentará encontrarla antes de que se precipite un fatídico final para su compañera. La única ayuda que recibirá Carl, será la proporcionada por tres misteriosas mujeres cuyas intenciones no son nada claras. Sólo los más profundos horrores de la mente de Stauf han podido liberar tal terror nocturno.

The 11th Hour transcurre en los mismos escenarios que su predecesor, pero ahora la mansión está totalmente desvencijada tras los hechos acaecidos en The 7th Guest. Carl Denning tendrá que resolver complejos enigmas que le permitirán acercarse a la hora fatídica en que se decidirán tres destinos: el de Henry Stauf, el de Robin Morales y el suyo propio. La condena o salvación de sus almas, y sobre todo de sus vidas, está en sus manos.

La calidad gráfica empleada en The 7th Guest era difícil de superar, y esta continuación de la serie está al mismo nivel. Sin embargo, la utilización de las nuevas tecnologías de reproducción de vídeo en tiempo real aportan magníficas secuencias a un juego que promete horas de terrorífico entretenimiento y muchos quebraderos de cabeza para su resolución.

The 11th Hour
Editor: Trylobyte.
Distribuidor: Virgin.









Warhammer: Shadow of the Horned Rat

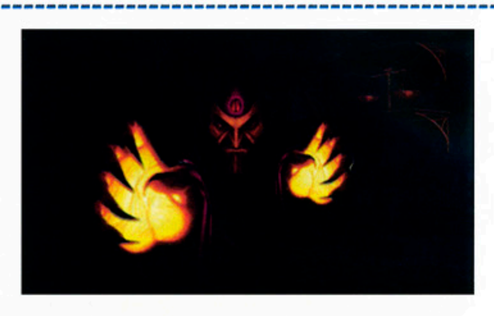
Warhammer, el popular juego de estrategia/rol, llega al ordenador por obra y gracia de la colaboración entre Mindscape y Games Workshop. El trabajo de muchos meses de intensa elaboración y derroche de creatividad, sujetos siempre a las reglas y parámetros de algo ya existente, ha visto su fruto hace muy poco tiempo fuera de nuestras fronteras

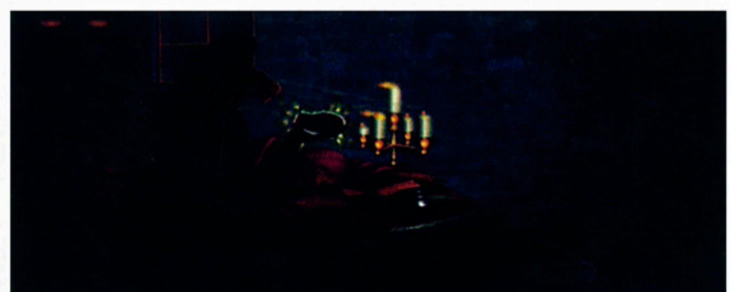
Estrategia de mesa al ordenador

Games Workshop –editora británica de figuritas, reglas, novelas y todo un universo de merchandising– recibía mensualmente numerosas ofertas de programadores que desarrollaban aplicaciones para tirar dados, crear ejércitos y otras labores necesarias para el juego; ninguna de ellas merecía la pena bajo la teoría de que le quitaban la gracia al juego –algo en cualquier caso discutible cuando ya se está aburrido de emplear dos horas todos los sábados para hacer exactamente lo mismo–. Sin embargo esto sembró la semilla de un posible juego para ordenador, algo diferente que suponía la creación de un nuevo juego a partir del conocido universo de Warhammer.

Tras darle muchas vueltas hasta encontrar el enfoque adecuado para que Warhammer no perdiera su filosofía de juego, se contactó con Mindscape para poner manos a la obra. La compañía de software habrá sudado sangre bajo las restrictivas garras de Games Workshop, algo lógico cuando se trata de un proyecto de encargo.

Warhammer es un juego de estrategia que utiliza figuritas de plomo pintadas para representar las batallas. La adaptación al ordenador no dista mucho de la realidad de mesa, pero posee una capacidad de representación gráfica muy superior a cualquier maqueta o escenario lleno de figuritas. Por supuesto, Shadow of the Horned Rat es un juego en tiempo real, tal y como ocurre con el juego de mesa.









El sistema de posibilidades de combate e interacción entre unidades ha sido desarrollado profundizando enormemente en las ramificaciones de las opciones y reacciones de todos los elementos participantes en cada situación concreta, introduciendo todo tipo de factores aleatorios y ajenos al jugador.





Debido a las tremendas imposiciones de Games Workshop con la traducción, la versión en castellano se ha visto retrasada con respecto a la inglesa, pero la espera merecerá la pena una vez solventados los problemas.

Warhammer
Editor: Mindscape.
Distribuidor: Proein.



Crusade

Es la era de los castillos y los caballeros de brillante armadura, y hay todo un mundo por conquistar. Alianzas, guerras, sabotajes, espías... Todo vale en la lucha por el poder.

Crusade
Editor: Greenwood ent.
Distribuidor: Arcadia.



Juego sin fin

La versión en castellano de Crusade casi está lista, incluso quizá esté en las tiendas cuando tengas esta revista en tus manos. Esto es un pequeño aperitivo de lo que promete ser el juego que proporcionará entretenimiento durante infinitas horas.

En Crusade el jugador interpreta a un caballero que ha de demostrar su valía para convertirse en el favorito del Rey, defendiendo sus territorios y conquistando otros nuevos. Si lo consigue, quizá algún día sea un digno sucesor del soberano.

La primera impresión acerca de Crusade es que no se trata un juego de estrategia corriente. La razón es muy sencilla: incluye un editor de escenarios y unidades. Las implicaciones de este hecho son tremendas, ya que supone que se abren mil y una posibilidades ante el jugador al tener la capacidad de crear nuevos mundos que nada tengan que ver con el medievo.

Partiendo de esta base, y echando un vistazo al juego en sí mismo, Crusade no parece tener unos gráficos especialmente espectaculares –aunque lo sean las animaciones y algunas ilustraciones y el resto de los gráficos estén renderizados en 3D–, pero es un juego de estrategia y no una aventura gráfica. Lo importante es que la capacidad estratégica del juego esté bien programada y posea una inteligencia artificial en condiciones. Esta potente unión ha de producir un efecto que suponga un verdadero reto para el jugador.

Crusade ha conseguido esto y más permitiendo que el jugador no sólo resuelva las situaciones planteadas en el juego, sino que además sea capaz de diseñar juegos propios que a buen seguro rebosarán imaginación y creatividad. La adicción que puede crear esta actividad puede ser tremenda, y el desarrollo de las habilidades estratégicas puede alcanzar niveles insospechados.

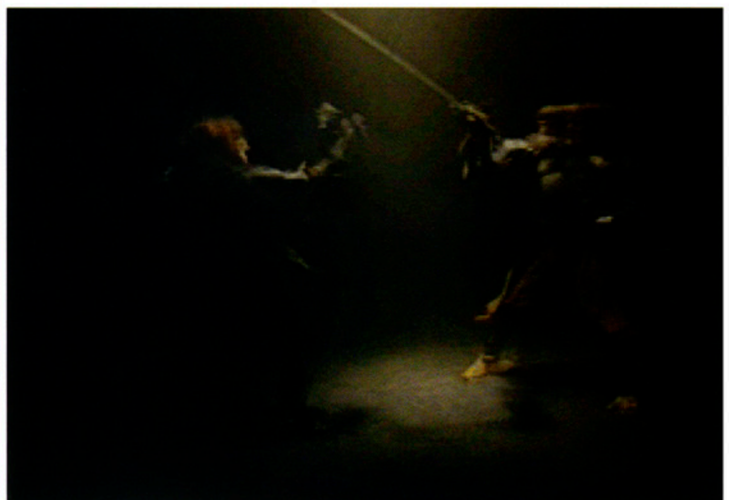
Con suma impaciencia esperamos poder disfrutar muy pronto de un juego que resucitará el apetito del público por la estrategia y el medievo.















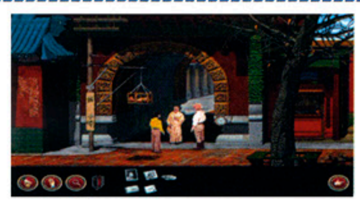
The Riddle of Master Lu

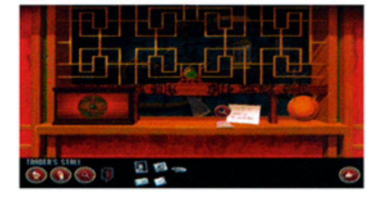


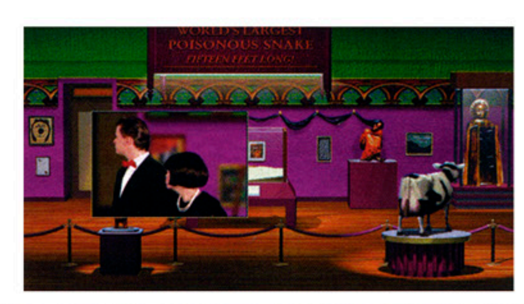
El nuevo Indiana Jones

Aunque no es arqueólogo, Robert L. Ripley –protagonista del juego– busca tesoros de un lejano pasado que poseen ciertas propiedades fantásticas o sobrenaturales. La acción tiene lugar a comienzos de la Segunda Guerra Mundial, y los fanáticos pretendientes a conquistadores quieren hacerse con esos tesoros cuyo poder les asegurará la victoria. Como Jones, Ripley debe impedir que los malos pongan sus zarpas sobre tales fuentes de poder.

¿Un argumento un poco trillado? Sí, pero la historia no deja de ser interesante y los puzzles del juego bien merecen el calificativo de rompecabezas. Además, el juego incorpora vídeo en tiempo real y unos gráficos impresionantes, que más que distraer al jugador mejoran en gran medida la jugabilidad. Sin embargo, en demasiadas ocasiones se parece demasiado a una película de Indy.







El juego está esperando a la traducción para salir en nuestro país. Ojalá el retraso se deba también a que se está doblando al castellano. Pronto lo averiguaremos.

Sin secuencias arcade o de combate, esta aventura gráfica es lo más parecido a "En busca del Arca Perdida" que se ha hecho hasta la fecha –sin desmerecer al original, por supuesto–

The Riddle of Master Lu
Editor: Sanctuary Woods.
Distribuidor: ERBE.

Grand Prix Manager

Carrera de cerebros

Tras esos chirridos en los neumáticos de los impresionantes F-1, cuando el semáforo de la línea de meta pasa al verde, se esconde todo un universo de mundos distintos cuyo emperador se hace llamar a sí mismo "manager" Ese desconocido estadio que hasta ahora había permanecido en el anonimato, puede ser conquistado con Grand Prix Manager. Sólo con echar un vistazo a la cantidad de secciones que tiene el menú, y el hecho de necesitar consejos de vez en cuando para poder llevar a cabo la tarea que se te impone en este juego, hacen presagiar lo agotador de la estrategia a emplear a la hora de desenvolverte en la trastienda del fascinante mundo de la velocidad. Agendas, fichas de control de la gente contratada, los historiales de las carreras, el correo, las reglas de la FIA, los periódicos, las piezas de recambio, neumáticos, los préstamos del banco, los sponsor, la tienda, los contratos y un largo etcétera. Todo esto, absolutamente todo, será lo que se te pida que controles en el juego. Sin ello, ninguna carrera podría comenzar en los diez y seis mayores circuitos del mundo, a los cuales tú tendrás acceso.



Lejos de ser aburrido, la intensidad de las relaciones que debes mantener, sus negociaciones, los imprevistos, los cálculos, y un sinfin de argumentos para llevar a cabo tu tarea, convierten el tiempo que dediques a jugar en unos decisivos momentos de los cuales depende la consecución de la carrera: sin ti, todo tu equipo no serviría de nada. ¡Eres sus salvación y debes demostrarlo!

La parte más espectacular y vistosa de las grandes competiciones de automóviles, son los mismos coches, ni siquiera los pilotos. Pero entre bastidores, el manager libra otra competición a veces mucho más dura que la que se celebra en pista





Grand Prix Manages
Editor: Microprose.
Distribuidor: Proein.









Batman Forever

En la claridad de la noche, dos lunas llenas iluminan la ciudad de Gotham: una está repleta de cráteres, como lo ha estado desde hace muchos milenios. La otra, más pequeña, tiene una mancha en su centro: parece un murciélago...

Batman Forever
Editor: Acclaim.
Distribuidor: Arcadia.

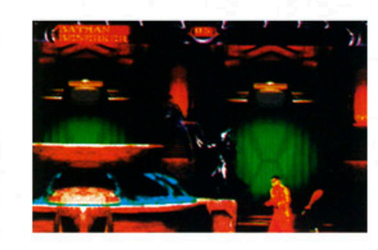
Fauna nocturna

Basado en las aventuras de Batman y Robin, esta novedad se presenta muy apetitosa para los amantes de los juegos de lucha y los cómics. Con animaciones en tres dimensiones, texto interactivo, pruebas que superar, etc., cada vez que comenzamos a jugar, es como si entrásemos en un cómic, pasando sus hojas, saboreando la valentía y el esfuerzo de nuestros héroes favoritos. Maravillosos decorados que nos sumergen en el glamour de la película "Batman Forever" y sus encarnizadas peleas, me traen también a la memoria los peligros que tuvo que sufrir la indefensa Nicole...

La ciudad, los lujosos interiores de sus edificios, el escenario de un teatro, la lucha por la chica en el hall, la pelea en el metro... desde luego, tendrás tiempo para ajustar cuentas con el crimen y hacerle pagar sus desaires a la sociedad.







Touché:
Las aventuras del 5º Mosquetero

La primera impresión al ver Touché es que se trata de la tercera parte de Monkey Island, algo que debe ser entendido como un elogio. La calidad gráfica, la ambientación y la aventura en sí son perfectamente equiparables al más exitoso de los grandes clásicos de Lucas.



Touché
Editor: U.S.Gold
Distribuidor: Proein.

Todos para uno...

Touché posee todos los ingredientes para estar en los primeros puestos de las listas de éxitos: humor, héroes de capa y espada, acción, puzzles y un guión que recupera un siglo XVI caracterizado por su arte, su cultura y una absoluta indiferencia ante la higiene personal.

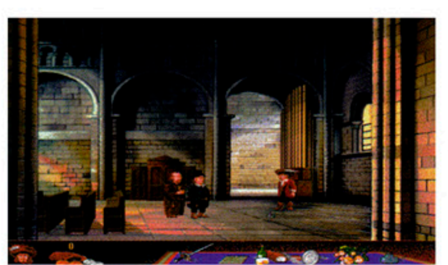
Se trata de una producción en clave de humor en la que se han cuidado todos los detalles: guión, gráficos, banda sonora, voces, ambientación... todos los elementos imprescindibles para atrapar al jugador de aventuras incurable en una tela de araña urdida alrededor de la persona de Geoffroi Le Run, el protagonista de Touché y quinto mosquetero.

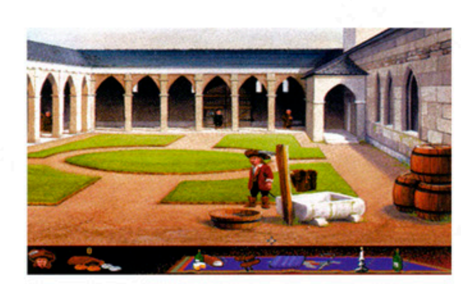
Todo comienza cuando Geoff tiene que incorporarse a su nuevo destino en Ruán, emplazamiento del cuartel general de los mosqueteros. Allí aprenderá cuanto le falta por saber de la vida y alguna cosilla más, y poco después viajará por toda Francia al servicio de Su Majestad.

En unas semanas estará disponible la versión en castellano de esta aventura gráfica que merece a priori, al menos por el esfuerzo realizado y seguramente por la calidad del resultado que confirmará el usuario, un aplauso.









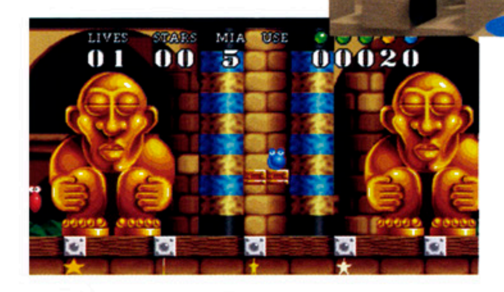


Putty Squad



Todo cabez... ¡Digo, cerebro!

Cuando has perdido todo tu cuerpo por circunstancias que ni siquiera recuerdas, tan sólo te quedan la cabeza y unos ojos; las orejas para golpear y muchos ánimos para saltar de un lado a otro. Tendrás que atravesar diferentes niveles comenzando por el reino de un tirano y continuando a través de su ciudad, barriendo las mazmorras de un castillo donde se encuentra el laboratorio, internándote en el bosque, explorando la despensa, junto a los fantasmas... Tendrás que vértelas con exploradores enemigos, faquires, ranas que intentarán atraparte, robots, magos, zombies, cangrejos y un sinfín de niveles entre los cuales podrás contemplar excelentes animaciones, que te llevará hasta territorios inexplorados de la mano de un enigmático y divertido juego de animación y plataformas.

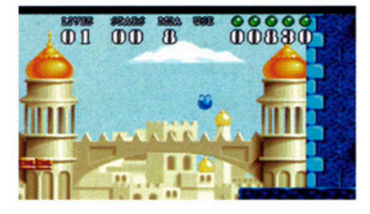


Putty es un pasatiempo de formas claras y limpias; donde el color, los gráficos y la rapidez de movimientos de su protagonista, levantarán tu ánimo cada día.

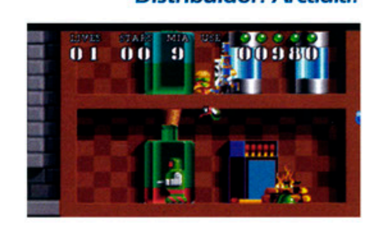
Corre, vuela, salta, golpea, trepa, usa ascensores, palancas, mecanismos... y ni siquiera será suficiente para quitarte de encima los plastas que te acosarán a todas horas.



Putty Squad
Editor: Acclaim.
Distribuidor: Arcadia.







Manic Karts

Esos pequeños ingenios

Para conocer mundo a base de carreras, no hace falta ser propietario de un F-1, ni correr la Canon-Ball como un loco. Simplemente puedes divertirte sin grandes preocupaciones manejando un "chisme de estos" La verdad es que no he conseguido encontrar una categoría de vehículos donde acomodar los karts, pero con ellos podrás correr a través de la ciudad de Londres, en Francia, en U.S.A., en Alemania... en total, a través de nueve circuitos en otros tantos países diferentes. ¿Qué más puedes pedir, si además consumen poco y lo pasas en grande?

Con un interfaz que parece haberse puesto de moda en este tipo de juegos, y una carrera con avatares bastante próximos a la realidad, podrás configurar tu competición según las necesidades que tengas, o bien participar en un campeonato en toda regla. Eliges joystick, teclado, etc... en unos entornos ambientados con imágenes reales y carreras en el más puro estilo que podría definir –tirando por lo bajo– como desenfrenado.

Son pequeños, feos, apenas levantan unos centímetros del suelo, carecen casi de forma... ¡Pero cuando te sientas al volante de uno de ellos, y sientes el suelo pasar debajo de ti a toda velocidad, puede que cambies de opinión!











Manic Karts
Editor: Manic Media
Distribuidor: Virgin



Police Quest: SWAT



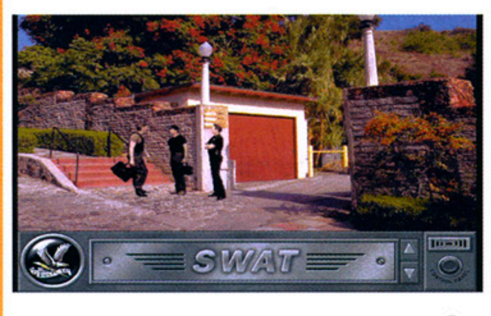
Un grupo especial de agentes de la ley, entrenados expresamente para resolver a tiros situaciones extremas, se enfrenta a la realidad diaria de la ciudad de Los Ángeles

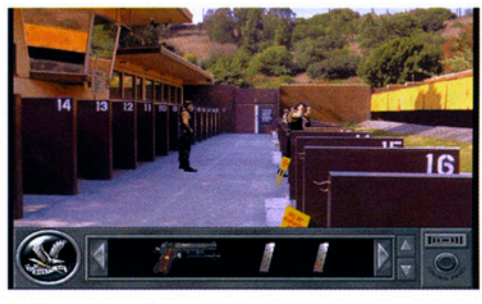
Pasión por las armas

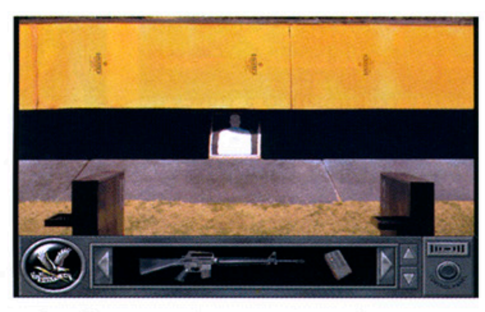
Ideado por el ex-Jefe de la Policía de Los Ángeles Daryl F. Gates, creador del primer equipo SWAT a mediados de los 60, y diseñado y dirigido por la veterana de la serie Police Quest, Tammy Dargan –productora del popular show televisivo "Los más buscados de América"–, este nuevo título de Sierra quiere ser la simulación de tácticas policiales más auténtica del mercado.

Ejecutado con vídeo en tiempo real y con un reparto de jóvenes actores, SWAT apela al justiciero que todos llevamos dentro cuyas radicales posturas tienden siempre a solucionar los problemas con un disparo. El juego incluye un compendio de armas de fuego de todo tipo, ilustrado con todo lujo de explicaciones que suponen una invitación a la violencia –como si los americanos no tuviesen bastante con la práctica libertad que tienen de llevar armas–.

Por suerte en España no existe tal libertad y el hecho queda en algo meramente anecdótico, pero quizá en Estados Unidos haya más de uno que ponga el grito en el cielo. Dentro de poco, los aficionados a "Los hombres de Harrelson" podrán disfrutar con la versión en castellano de Police Quest: SWAT.





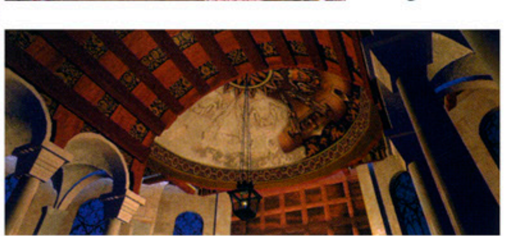


Police Quest: SWAT
Editor: Sierra.
Distribuidor: Coktel

Buried in Time

La espiral cósmica, el nautilus, los números Fibonacci, el tiempo... todo gira en un torbellino difícil de ordenar y donde el "Orden" –de forma increíble– está presente





Buried in Time
Editor: Sanctuary Woods.
Distribuidor: ERBE

El tiempo está revuelto

Y aunque la entradilla pareciera irónica, lo cierto es que en todo caos reina un concierto de la naturaleza que sea, porque lo uno lleva implícito lo otro; de la misma forma que la aventura que vivirás con Buried in Time, implica un orden de cosas en la despiadada trama, que intenta culparte de haber alterado la historia de la Tierra, gracias a tu posición privilegiada como agente de la Agencia de Seguridad Temporal. Tus pesquisas, te llevarán a conocer siete mundos distintos (el Renacimiento, la corte de Ricardo Corazón de León, la civilización Maya, la Edad Futura...), con más de treinta mil imágenes renderizadas, dos modos de juego, suspense, misterio y drama encarnados por actores profesionales.

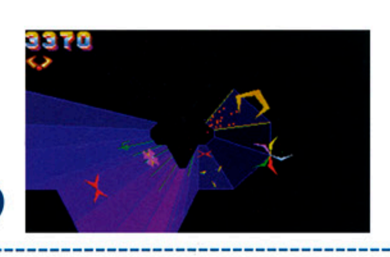
Deberás descubrir la evidencia crucial que te muestre la identidad de aquellos que han maquinado contra ti. Sin embargo, los hechos apuntan hacia un desconcertante y asombroso final, que pondrá el destino de la Tierra en tus manos. ¿Podrás consentir que la mentira entierre la verdad para siempre?.







Tempest 2000



Guerra de luz

Un juego sorprendente por su originalidad y el tratamiento que han recibido sus componentes. Moviéndote en uno de los extremos de diversos cuerpos geométricos suspendidos en el espacio, y disparando a lo largo de sus estrías, que les confieren un carácter incorpóreo pero visible, deberás atravesar las aduanas que dividen esta dimensión en dos: la que nosotros conocemos y la de Tempest 2000. Bonus, vidas y refuerzos para las armas suben por los poliedros a toda velocidad... Tendrás que acabar con las estrellas de la muerte que se dirigen hacia ti con avidez, para así salvar un obstáculo que fue –sin duda– menos peligroso y más fácil de lo que será el siguiente. Este pensamiento estará contigo en todas y cada una de las fases de esta ambrosía de luz y color.

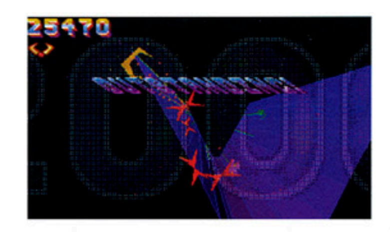
Cuatro niveles distintos de dificultad, con decenas y decenas de pantallas cada uno. Podrás incluso jugar contra otro contrincante y –si es posible– a dos manos. La música es bastante animada y el Joystick se mueve con una rapidez asombrosa a través de la pantalla. Es un juego sencillo y muy ameno del cual no creo que te vayas a cansar muy pronto: el juego está verdaderamente infestado de alienígenas.

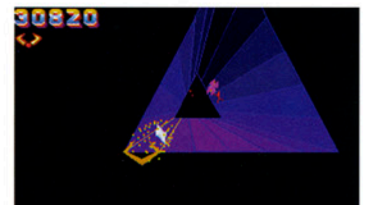


Una verdadera tempestad, explosiones de luz y puntos de color reventando en mil fragmentos. La batalla estelar en la frontera misma del Universo conocido









Tempest 2000
Editor: Atari.
Distribuidor: Arcadia.

Separation Anxiety

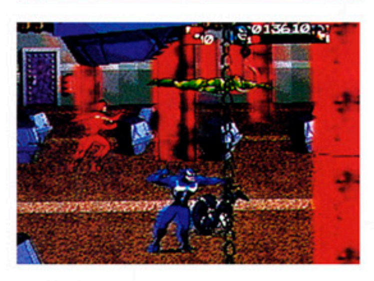
Caerán como moscas

Atrapando la escoria de la sociedad –como a las moscas en su tela–, Spiderman tendrá esta vez un acompañante para realizar la limpieza que necesita una ciudad decente. Venom le ayudará en todo lo que Spiderman empiece, y especialmente si se trata de una limpieza a fondo. En este juego pueden participar también dos jugadores y la acción se desarrolla en diferentes escenarios: peleas callejeras contra delincuentes comunes, o sobre un puente contra bandas organizadas –similares a las famosas y prolíficas masillas de Power Rangers– con sus uniformes y todo; o en el bosque o dentro de un almacén con grúas, combatiendo a los pesados robots bípedos.

Spiderman trepará por las paredes, lanzará sus hilos para inmovilizar a sus enemigos, tendrá como escudo su tela de araña, podrá saltar, lanzar puñetazos, realizar acrobacias etc... En cuanto a Venom, sus hebras pegajosas, sus vueltas con puñetazo, sus espectaculares saltos, etc... hacen de él el mejor compañero que se pueda desear. Atacaremos unas espeluznantes situaciones de la mano de Marvel, inmersos en un mundo de fantasía e imposibles, rebosando vida en la mente de todos los que disfrutamos con su compañía. y ¿quién sabe? Si no es Spiderman, a lo mejor encontramos nuestro héroe favorito por ahí...



Supongo al leer esta entradilla ya sabréis qué especie de araña las captura. Es el único cruce existente en el mundo entre un hombre y ese insecto que –a diferencia de "The Fly"– ha dado buen resultado: ¡la araña buena y la mosca mala!









Separation Anxiety
Editor: Acclaim.
Distribuidor: Arcadia.



"En el desarrollo de las tres primeras partes corrimos riesgos, tanto en tecnología como en contenido. Quería que cada juego fuera el mayor y el mejor del mercado –para simplemente aniquilar el resto–. Si tuvimos o no éxito, el jugador decidirá. Como la mayoría de los artistas, nunca estoy totalmente satisfecho con mi trabajo. La excepción sería el primer Wing Commander: si miro hacia atrás, en realidad no puedo pensar en nada sustancial que me gustaría cambiar en ese juego."

Chris Roberts.
Creador de la serie Wing Commander

¿Es el precio de la libertad 12 millones de dólares?

Wing Commander IV: El precio de la libertad

El esperado Wing Commander IV ha visto pospuesto su lanzamiento al mes de marzo de este año por diversas razones de producción, con lo que muchos adictos a la saga se habrán quedado con un enorme vacío en su interior estas Navidades. Pero para que no decaiga el ánimo, os ofrecemos en este artículo algunos apuntes de lo que ha sido hasta el momento la serie de Wing Commander junto con valiosa información sobre el proceso de desarrollo de Wing Commander IV.

Cuando los detractores de la serie preguntan por qué WING COMMANDER es tan popular, pasan por alto lo obvio: es increíblemente divertido sentirte parte de una historia en desarrollo, especialmente cuando tú estás al mando. Y aunque otras famosas series de Origin, ULTIMA, incluyen algunos juegos maravillosos, también es cierto que WING COMMANDER ha sido más consistente en términos de calidad –aunque irónicamente corriera más riesgos–. WC es definitivamente mucho más que la media de tus juegos galácticos de disparo.

¿Quién podría olvidar la emoción de abrirse camino a través de traicioneros campos de asteroides para cazar a ese primer Kilrathi en WING COMMANDER, o la opresiva sensación cuando te das cuenta que Spirit, tu piloto de confianza a través de WC I y II, iba en una misión suicida, y que no había nada que tú pudieras haber hecho para salvarla? No es Fausto, pero terminas sintiéndote vinculado a tus pilotos, y eso tan sólo añadió una mayor sensación de triunfo cuando estuviste a punto de cambiar tú solo el curso de la guerra para la Confederación.
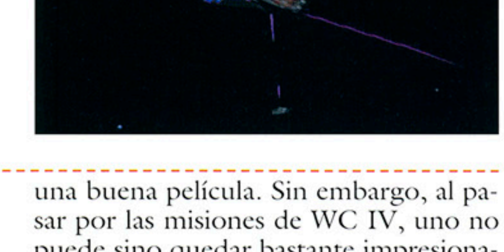
A través de la serie, Origin ha utilizado cada truco disponible para llevarnos más dentro de la acción. WC I tenía los rudimentos de una trama continua con sus correspondientes "ramificaciones". WC II añadió sonido digitalizado a tus pilotos y enemigos (y fue probablemente el primer juego que puso a la SOUND BLASTER sobre el tapete), una competente interpretación de las voces y una trama más coherente. Por supuesto, WC III, nos dio a Mark Hamill, Malcolm MacDowell, y la brillante actuación de Tom Wilson ("Maniac"), junto con costes de producción jamás vistos antes en un juego de ordenador.

Y como la mayoría de las trilogías, WING COMMANDER III acabó siendo un súper éxito –con 4 millones de dólares en costes de producción y 700.000 copias vendidas. Los Kilrathi fueron vencidos de una vez para siempre y reinó la paz por toda la galaxia conocida. Todo muy dramático y bellamente rematado. Lo que todos nos preguntábamos era qué haría Origin para repetir su éxito ahora que estaban fuera de los seguros confines de la trilogía de juego mejor vendida de todos los tiempos. Esa, amigos, es la pregunta de los 12 millones de dólares...

> "COMO UTILIZAMOS EL MOTOR DE WING COMMANDER III, EXISTIA UN DESAFIO CREATIVO REAL EN HACER DE WING COMMANDER IV ALGO FRESCO Y DIFERENTE. ESTO SE HIZO AUN MAS DURO POR TENER QUE INTEGRAR EL DOBLE DE ELEMENTOS ARTISTICOS EN MENOS DE LA MITAD DEL TIEMPO QUE TARDAMOS EN HACER WING COMMANDER III."
>
> *Chris Douglas*
> DIRECTOR TECNICO DE WC IV







Para buscar nuevos enemigos

Al principio de WING COMMANDER IV, vemos que el Coronel Blair (Mark Hamill) se ha retirado y se ha convertido en un granjero. Pero su idílica vida se ve pronto interrumpida por la llegada de Maniac, decidido a convencer al buen Coronel (y por lo tanto a ti) a volver al servicio activo. ¿Han vuelto los Kilrathi, resucitados por un viaje a través del tiempo, por clonación o por algún otro cliché de ciencia ficción? Por suerte, no. Sin embargo, parece que un misterioso grupo de humanos, que se llaman a sí mismos Black Lance, han iniciado un reinado del terror desde los Mundos Fronterizos, disparando contra naves de inocentes civiles y llevando a la Confederación al borde de la Guerra Civil. A medida que se desarrolla la trama verás que abundan las teorías de conspiración, y que los ojos del Hermano Mayor de la Confederación están por todas partes. El nivel de sub-tramas e intrigas puede llevar a una historia a veces tan oscura que hasta la inestable moral de la tripulación de WING COMMANDER III parecería alegre en comparación. Tal vez por ello podrían surgir ciertas dudas acerca de si el reparto de actores lograría crear esta atmósfera establecida por el guión. WING COMMANDER IV es, al fin y al cabo, un juego de combate espacial, y la interpretación en WC III, aunque buena para un juego, seguía siendo muy inferior en comparación con una buena película. Sin embargo, al pasar por las misiones de WC IV, uno no puede sino quedar bastante impresionado con la interpretación de sus actores, que es hasta mejor por lo que hemos visto, que en WC III.

John-Rhys Davies vuelve a destacar. No aparece mucho en cuanto a tiempo de pantalla, pero funciona como la conciencia de las partes interactivas del juego, mientras sigue siendo fiel al Paladín que hemos llegado a conocer a través de los cuatro juegos de la serie. Aunque seguimos teniendo una extraña tendencia a vernos a nosotros mismos como el personaje del Coronel Blair –¿debería verse todo jugador retratado en pantalla en una experiencia esencialmente "extracorporal"?– interpretado por un actor, debemos admitir que Mark Hamill hace un buen trabajo. Obviamente más cómodo entre los escenarios reales de WC IV que delante de la azulada pantalla de WC III, Blair resulta mucho más humano y un personaje más creíble que en juegos anteriores.

El carismático Tom Wilson repite su papel como Maniac. En esta ocasión, el guión le da más protagonismo –el sarcas-





A la izqda. *Chris Roberts, en un momento del rodaje, charlando con algunos de los actores que participaron en WC IV.*





Abajo: *Mark Hamill ha recuperado gracias a esta serie gran parte de la popularidad que consiguió a traves de la trilogía StarWars.*







Los misterios y la intriga presentada por la trama añaden una nueva dimensión a la "megadosis" de acción

mo realmente vuela–, y vemos a nuestro libertario piloto caer envuelto en llamas varias veces a manos de mujeres que por alguna razón no aprecian sus avances. Por lo menos Origin reconoce el valor real de Maniac, e incluso hay rumores de que el salvaje piloto tendrá su propio disco en algún momento de 1996.

Los actores menos conocidos van desde sólidos a excelentes. El mejor personaje secundario vuelve de WC III: Cobra es tan firme en denunciar a sospechosos traidores como lo era en condenar a los hijos de Kilrah a la muerte; ella es un retrato increíblemente sostenido de la furia. También verás al Vagabundo barajando sus cartas en la barra del bar, su aparente seguridad no consigue esconder el nerviosismo que siente por tener que volver a luchar en una guerra. Esas pequeñas pinceladas son hasta más efectivas aquí que en WC III, porque añaden un toque de humanidad a la tensa atmósfera que viven los soldados continuamente al borde de la batalla.

El actor que encarna a tu heroico Coronel Blair es el incontrolable Malcolm MacDowell, cuya interpretación como Almirante Tolwyn va mucho más allá de WC III (o de su papel en Star Trek: Generations, dicho sea de paso). Tolwyn alterna entre la rigurosa figura paternal de Blair y la de una especie de Patton megalomaníaco obsesionado con aplastar a la Rebelión. La entusiasta determinación de Tolwyn en eliminar a los enemigos de la Confederación le lleva a pensar que hay enemigos por todas partes, y él (sin desvelar ninguna trama secreta) te ofrecerá varias opciones interesantes durante el juego.

Como las personas a las que conoces desde hace años son denunciadas como traidoras y terroristas, deberás decidir en quién confiar. A lo largo de la historia te darás cuenta que nada es lo que parece. ¿Quienes son los Black Lance, y por qué atacan a indefensas naves de transporte de la Confederación? ¿Cuál es la agenda real del líder del Black Lance, Seether? ¿Cómo encajan en todo esto los veteranos del Tiger's Claw y el Concordia? ¿Hay alguna forma de evitar la guerra interestelar?

Los misterios y la intriga presentada por la trama añaden una nueva dimensión a la megadosis de acción de un juego normal, de forma que se acaba disfrutando del equilibrio entre la acción del combate estelar bombeadora-de-adrenalina y la trama detectivesca de las escenas interactivas. A los fans de WC III quizá no les guste hacer preguntas como

Abajo: *A diferencia de otras producciones, los decorados del juego son reales, no gráficos diseñados en ordenador.*



A la dcha. *en determinados momentos del juego deberemos tomar decisiones, como por ejemplo participar o no en una pelea.*

CITAS Y COMENTARIOS SOBRE LA PREGUNTA DE LOS 12 MILLONES DE DOLARES

A pesar de los 10-12 millones de dólares, seguiremos ganando dinero con WING COMMANDER IV. La cuestión es, ¿cuándo daremos el salto y desarrollaremos un juego más parecido a los medios lineales tradicionales: televisión, cine? Entonces el presupuesto se vuelve mucho menos importante.

Lord British

No creo que sea necesario gastar tanto dinero en crear la ilusión y entretener al jugador. Está bien gastar cantidad de dinero en enriquecer la experiencia de juego, pero una gran parte es gastada en tecnologia y en los enormes salarios de actores famosos –me pregunto si eso es realmente necesario.

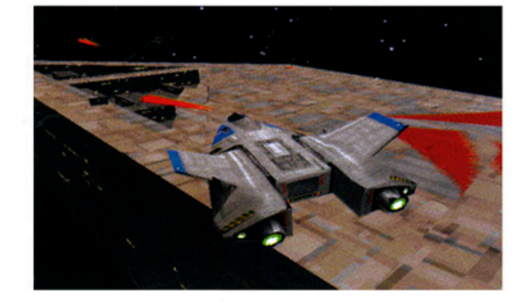
Jim Namestka,
Dreamforge (CHRONOMASTER, AD&D series)

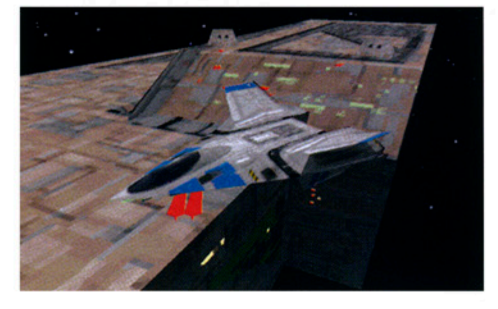
No puedo por mucho que quiera invertir 10 o 12 millones de dólares en un juego de Atomic, pero seguro que disfrutaré jugando WING COMMANDER IV.

Keith Zabalaoui,
Presidente, Atomic Games
(V FOR VICTORY, WORLD AT WAR)









Quiero proyectos con control y cuando consigues esa gran escala, es difícil para una persona mantener el control creativo y completar el proyecto en lo que yo consideraría un tiempo razonable. Creo que Origin puede atreverse a gastar todo ese dinero porque están construyendo sobre un ganador conocido. Sin embargo, si estás creando un nuevo título, gastarse todo ese dinero es peligroso por el número de juegos que deberás vender para simplemente recuperar lo gastado. Todos quieren jugar los productos caros debido a sus altos perfiles. A mí me suele importar más el juego: ¿cómo hacerlo de la forma más rápida y seguir teniendo la calidad que buscan nuestros seguidores? Como tenemos muchos proyectos, y muchos más que nos gustaría hacer, no me veo invirtiendo tantos recursos en un solo proyecto. Hasta el momento, hemos tenido mucho éxito con menores inversiones de tiempo y dinero.

Steve Barcia, Presidente de SimTex (MASTER OF ORION, 1830 y MASTER OF MAGIC)

"¿En qué parte de la galaxia estabas tú en la noche del...?" a viejos colegas como Tolwyn, Paladín, Capitán Eisen y otros, pero es apropiado, y demuestra la efectividad del guión WC IV.

A mayor escala, el juego continua la saga de gente normal abocada a la guerra, que siempre ha estado presente en la serie de WING COMMANDER, pero que realmente maduró con WC III. Llamar a un juego de combate estelar una película interactiva antibélica es exagerar un poco, pero WC IV consigue mayor equilibrio que la competencia, en gran parte debido a la calidad de la interpretación. Su estilo es más parecido a las heroicas aventuras de John Wayne que al realismo del tipo Platoon, pero es efectivo y entretenido.

La galaxia familiar, bonito y nuevo hardware

Cuando entres por primera vez en las secuencias de combate de WC IV, el cínico que hay dentro de ti sonreirá porque sabrá que tú ya has visto todo esto antes. Entonces te das cuenta que las explosiones son más detalladas, que los gritos de muerte de tus enemigos son más escalofriantes, y piensas, bueno, quizá esto sea un poco diferente... Las cabinas de los pilotos son nuevas, los sombreados son mejores, y cada nave ha sido "re-texturada" para que parezca mucho mejor que en WC III. El combate tiene un ritmo diferente, y sospechamos que la mayoría de los jugadores lo encontrarán más vigoroso en esta ocasión. La IA (Inteligencia Artificial) seguía siendo retocada al escribir este artículo, pero cada piloto controlado por el ordenador tiene más maniobras a su disposición que en anteriores juegos de WC. Un bonito detalle es



WC IV también incluye una gran variedad de naves más grandes, como corbetas, destructores y naves capitales

que los programadores han sido capaces de codificar las secuencias de la misión y la IA de los pilotos a lo largo del guión, así que han hecho un trabajo excelente haciendo volar a Maniac como un maníaco –una gran mejora con respecto a los pilotos de WC III, que parecían sacados todos ellos de una base de datos genérica de pilotos de la Confederación.

La cinemática ha sido mucho mejor integrada y los elementos de la historia se despliegan ahora en mitad de las misiones –con tiempos de carga más rápidos para las secuencias de vídeo (por lo menos en ordenadores de alta tecnología). Hasta cuando regreses al transportador notarás un enorme aumento de la actividad de fondo –naves de transporte aterrizando, otras naves despegando, tripulación caminando por los corredores– todo mucho mejor que ver a Mark Hamill caminando solo por la nave fantasmalmente vacía de WC III, esperando interminablemente a los ascensores.

Resulta destacable que el vídeo no ensombrezca los combates estelares del juego. Una de las principales razones de esto es la inclusión en el proyecto del programador jefe Frank Roan, que siempre supo que quería ser un programador de juegos: "La mayoría de los quinceañeros tienen pósters de Michael Jordan. Mis pósters eran de tipos como Bill Budge y el equipo original de programación de EA". A Roan le gustan los juegos de acción de ritmo rápido, pero también le gusta recompensar a los jugadores curiosos. Como resultado, hay muchas más sorpresas en WC IV que en WC III.

Los diferentes cazas han vuelto a ser mejorados, como ha sucedido con cada nuevo lanzamiento de WING COM-





MANDER, pero WC IV también incluye una gran variedad de naves más grandes, como corbetas, destructores y naves capitales. Estas enormes naves no sólo son una prueba de que el motor del juego funciona más suavemente, sino que además las tácticas usadas contra ellas lo convierten en un juego más divertido que la rutina usual de combates aéreos. En algunas misiones, tú (como líder del ala) tendrás la oportunidad de organizar los distintos elementos de tu grupo de vuelo, separándolos para comprobar distintos puntos de navegación. Su habilidad para completar la misión asignada afectará al número de enemigos a los que te enfrentarás posteriormente en tu propia patrulla.

Otro bonito detalle es que tienes mucha más flexibilidad para elegir a tus hombres ala, y que puedes hasta elegir su carga, además de la tuya. Tal vez alguien eche de menos tener a Ginger Lynn Allen cargando sus armas, pero no se puede tener todo en esta vida.

Además de las misiones normales de patrulla y torpedos, WC IV recupera los malvados cazas invisibles, te lleva a misiones de reconocimiento en el interior del territorio enemigo, y te lanza a misiones de comando –casi una colección de grandes éxitos de los otros WING COMMANDERS, salvo que estas misiones son mucho más duras que en anteriores WC, en especial cuando son jugadas en los mayores niveles de dificultad.

Las misiones serán mucho más duras que en anteriores WC, en especial cuando son jugadas en los mayores niveles de dificultad

El precio de la libertad. El coste de la tecnología

Desde WING COMMANDER a WING COMMANDER III, la fuerza motriz ha sido la tecnología, que siempre ha llevado el hardware del ordenador al límite. WC IV no tiene tal salto de alta tecnología... O bueno, sí, se puede hablar sobre los escenarios reales usados en la filmación, y la cámara móvil; no hay ninguna duda de la brillantez técnica de WC IV.

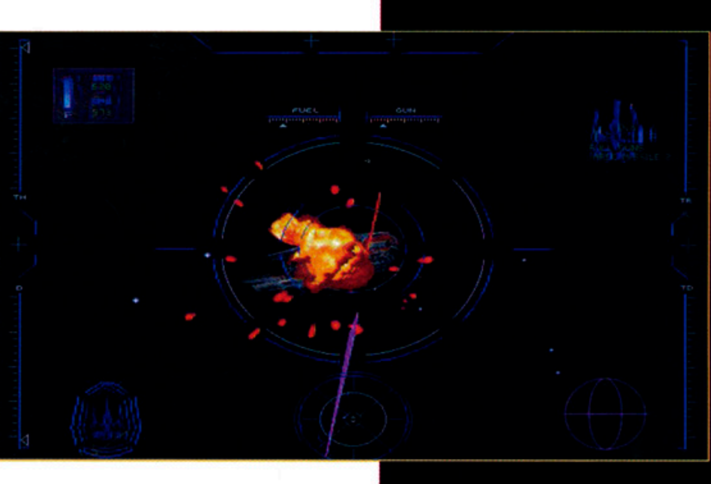
Sin embargo, lo que diferencia a las series de WC de su competencia es su habilidad para contar una historia. WC III corrió muchos riesgos contratando a talentos de alto precio, y si el juego no entra en la historia como "El cantor de jazz" (la primera película sonora de la historia del cine) de las películas interactivas, no es por falta de esfuerzos. WC IV no debería pedir disculpas por dar a los jugadores un respiro de la filosofía "actualizar a toda costa", especialmente porque ofrece más juego y una trama más intrigante. La moderna tecnología del CD-ROM significa más datos extra en cada CD, de forma que el juego, junto con sus cinco horas y media de vídeo, es casi el doble de largo que WC III.

Chris Roberts, director del proyecto, tiene fama de sargento, pero también sabe cómo rodearse de gente con talento. Preguntado acerca del porqué no escribió y protagonizó WC IV, además de dirigirlo, respondió de forma educada: "Mi método, ya sea en la programación, dirección o cualquier otra cosa, es sumergirme a tope. Sin embargo, los jugadores no son estúpidos. Ellos saben cuando no estás siendo profundo. Me gusta dirigir, pero conozco mis limitaciones. No pienso intentar escribir un juego cuando puedo usar a un profesional. Algunos juegos podrían ser buenas películas, y creo que WC IV es un buen ejemplo. El secreto está en asegurar que los vídeos en vivo dan al jugador más oportunidades, no menos."

Al final, no son tanto los 12 millones de dólares gastados, sino la atención al detalle lo que debería convertir a WC IV en el mayor éxito de ventas de la serie. Irónicamente, más jugadores disfrutarán de WC IV que de WC III, aunque sólo sea por el mayor número de Pentiums que hay en el mercado internacional. Sin embargo, impresiona que Origin y EA hayan continuado desarrollando su licencia y asegurando la máxima diversión del jugador. Si la serie WC terminase en las salas de cine, sería como poner la guinda a este pastel galáctico –se dice que está a punto de firmarse un contrato cinematográfico.

Sin embargo, resulta reconfortante saber que podemos seguir disparando a los Kilrathi, Black Lance o cualquier otro villano galáctico desde la pantalla de nuestros ordenadores. Esperemos que el Coronel Blair siga sirviendo de "gurú" a los jugadores, para salvar a la Confederación en el futuro.

Aunque parezca extraño, uno de los detalles más cuidados en el desarrollo del juego ha sido el grado de realismo de las explosiones.





El bramido del Mukenko

Congo

El Congo: la selva ecuatorial Africana. Refugio de horrores y maravillas, excitante y peligrosa; ha sido durante milenios la tumba de los secretos más codiciados: oro, cobalto, zinc, uranio, tungsteno, civilizaciones en otro tiempo enérgicas que hoy duermen entregadas al silencio... y ahora esto.

Junto al suelo, la luz era oscura. Jirones de niebla luminiscente negaban el basamento a las desgastadas columnas de piedra. Por encima del techo de aquella inmensa catedral gótica viva, unos pocos destellos de luz intentaban romper la densidad de la cúpula verde. Sobre el terreno, innumerables punzadas relucientes denunciaban la existencia de un gran yacimiento de diamantes... Pero esta visión –como todo en la vida–, tuvo un precio: los miembros de la expedición al Congo emprendida por la STRT (Servicios Tecnológicos para los Recursos Terrestres) en junio de 1979, fueron aniquilados por una fuerza desconocida. Atrás quedaron sólo unas confusas imágenes transmitidas por satélite a la central de Houston, a dieciséis mil kilómetros de distancia.

A partir de ese momento, una palabra comenzó a complicar la vida de muchas personas y animales sin conexión aparente. Un nombre propio cuyo significado recorre el África Negra de Norte a Sur y de Este a Oeste: CONGO.

El Inicio

La STRT mandó una segunda expedición que fué enviada hacia el Zaire para averiguar sobre el terreno qué circunstancias habían terminado con la vida de los integrantes del primer grupo de campo y si habían logrado sus objetivos: encontrar la fuente de diamantes más puros del mundo, vitales para el avance de las telecomunicaciones. Congo comienza con el aterrizaje del segundo grupo enviado por la STRT en medio de la selva, muy cerca de la ciudad perdida de Zinj, junto al campamento original. Frotando con la mano delante de los jeroglíficos tallados en algunas de las piedras de la ciudad, aparecerán las transcripciones del menú principal. Desde ahí podrás comenzar la partida.

Congo sigue el mismo sistema de juego que Myst,



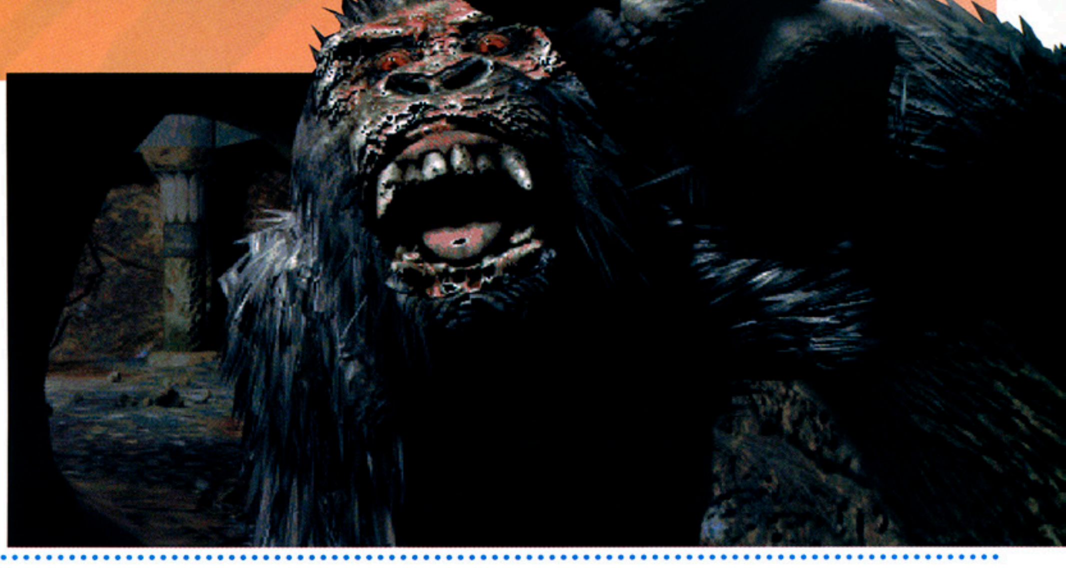




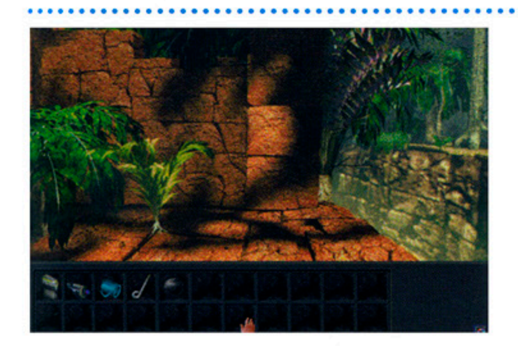


Congo

Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486 DX66 o superior, 8MB de RAM, Windows 3.1 o 95, ratón, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nºde jugadores: 1
Editor: Viacom/Newmedia
Distribuidor: CIC



Congo recrea el ambiente de una perfecta selva ecuatorial, húmeda y vibrante de vida y sonidos animales



pero añadiendo la barra de iconos propia de una aventura gráfica, y la información transmitida a través del satélite usando el ordenador portátil. Los instrumentos que manejarás a lo largo del juego constituyen un verdadero arsenal tecnológico: traductor de caracteres jeroglíficos, gafas de navegación, comunicaciones por satélite, detectores de radiactividad, botes hinchables; hasta Amy, la gorila que aprendió a comunicarse con los humanos a través del sistema de signos americano, lleva un guante de realidad virtual en su brazo que traduce tanto los movimientos del mismo como las palabras hiladas por ella al construir frases coherentes.

Congo consigue recrear el ambiente de una perfecta selva ecuatorial, húmeda y vibrante de vida y sonidos animales; con un verdor oscurecido por la cúpula impenetrable de vegetación arbórea que envuelve al jugador en un halo de misterios y de peligros insospechados, únicos para mantener en perpetua tensión al usuario. Sus gráficos renderizados y la calidad poco común de los mismos, ofrecen a la vista un panorama único para el observador. Estas imágenes han sido completadas con una banda sonora concebida tal y como se espera en un juego de estás características: variadísima y con efectos sonoros "animales" que paralizan el corazón. No se han escatimado medios a la hora de atrapar dentro de esa vorágine de vida y muerte a cualquier temerario que se atreva a recorrer sus parajes.

La selva

La historia se divide en varias partes a lo largo de las cuales deberás sortear peligros, activar mecanismos ocultos, evadir encuentros poco gratificantes con ciertos simios... y evitar el resto de peligros que –por sí misma– encierra toda una selva. Por eso, en primer lugar, la acción se desarrolla entre la vegetación. Un lugar lleno de peligros de donde deberás rescatar el equipo que cayó contigo desde el avión, y que además es vital para tu supervivencia. Más que a las amenazas vivientes, deberías temer el laberinto que supone la gran cantidad de pantallas atiborradas de una vegetación que acecha. Deberás moverte hacia la ciudad perdida de Zinj, ya que has aterrizado con tu paracaídas junto al primer campamento. Al ser el techo de vegetación de la selva tan espeso, podrías pasar a cien metros de la misma ciudad perdida y no darte cuenta dada la poca luz que llega al suelo, lo cual hace que aumenten las probabilidades de perderte. Sería conveniente echar un vistazo de vez en cuando al satélite para orientarte. Deberás tener cuidado con las serpientes y otros animales en tierra y con los accidentes a la hora de navegar en el bote hinchable por el fangoso río.

Zinj

En la zona talada de selva donde se asienta la ciudad del Zinj, que ya ha sido recuperada en parte por la vegetación, tendrás tus primeros contactos con la nueva especie de primates, hasta ahora desconocida. Aquellas imágenes borrosas de la primera transmisión hacia Houston, ahora tienen pelos –sobre todo– y señales –las que dejarán en tu cuerpo como se te ocurra acercarte– ¿Serán los responsables de la destrucción del primer campamento? Podrás juzgarlo por ti mismo.

Para entrar dentro del edificio principal de la ciudad, deberás descifrar el acertijo que se te propondrá a la hora de abrir sus puertas:

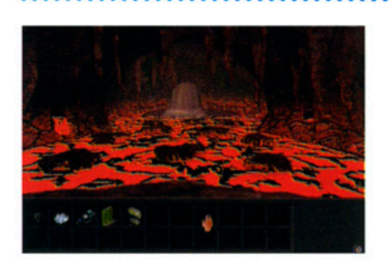




Aventura



Las entrañas del Mukenko darán un nuevo significado a lo que conocias como pánico



El truco es...

Cuando entres en la laguna de lava, tres líneas de piedras te separan de la salida: salta sobre la piedra situada frente a ti en la primera línea, luego sobre la de tu derecha en la segunda y repite la operación en la tercera para saltar luego hacia la salida.

de entre los cuadrados con sus ojos, deberás pulsar sólo algunos y en un orden determinado. Sólo entonces la puerta se abrirá y tendrás acceso a la siguiente fase... aunque eso si, como suele pasar, resulta mucho más fácil decirlo que hacerlo.

Calificación

Congo

Pros: El esfuerzo realizado en cuanto a guión, diseño de decorados y grabación de escenas, hace que la calidad del juego marque un nuevo reto en esta industria. La puesta en escena es perfecta.
Contras: Necesitarás un potente equipo para exprimir Congo en todo su potencial, pero merece la pena intentarlo porque no le falta de nada -ni le sobra-.

El laberinto de las minas grises

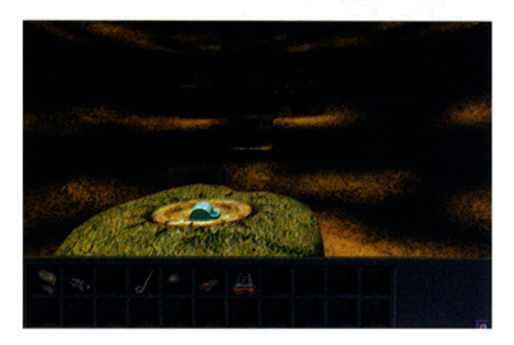
Una vez dentro del edificio principal, deberás llegar hasta el gran vestíbulo subterráneo. Para ello tendrás que afontar el gran reto que supone moverse a través de las decenas de habitaciones que se encuentran integradas en los subterráneos del edificio. La mayoría de las salas están interconectadas, por lo que te aconsejo llevar un registro en papel de los pasos que vayas dando, porque si cometes algún error, puedes encontrarte desagradables sorpresas. A lo largo de estas etapas, podrás utilizar el decodificador que puede ser de gran ayuda a no ser que entiendas los jeroglíficos tú mismo.



El gran vestíbulo

Superada la etapa anterior, este hall te ofrece tres posibilidades de avance: dos de ellas transcurren a través de túneles circulares tallados en la roca viva y se encuentran situados a izquierda y derecha de la puerta central. Las bifurcaciones de estos túneles a veces se encuentran inundadas por lava incandescente que podrás detectar a través de las gafas de navegación, por el leve resplandor rojizo que las delata. Si decides atravesar la puerta central, descenderás dos niveles hacia el subsuelo. En esta fase podrás activar mecanismos con tus manos, abrir extrañas puertas o descubrir inscripciones en la roca. ¿Tendrá todo eso algún sentido? Puedo asegurarte que sí, y más vale que lo averigües en seguida si no quieres arriesgar más tu vida de lo que ya lo has hecho al comprar este juego.





El final, ¡por fin!

La última parte de Congo se desarrolla en el interior mismo del Mukenko: el volcán inestable cuyas erupciones hacen temblar la región de Virunga en el Congo cada tres años. Sus entrañas repletas de lagos de lava, darán un nuevo significado a lo que hasta ahora creías que era pánico. Pero una vez dentro, la montaña no te dejará escapar con facilidad: deberás superar nuevos retos, trampas peligrosísimas y escapar de la zona antes que te encuentres atrapado y sin salida durante la inminente erupción. ¿Podrás llevarte también los diamantes?

Los consejos de Amy serán de gran ayuda a lo largo del juego –sobre todo en los subterráneos– y deberás tener muy en cuenta los informes que vayan llegando de Houston y desde el satélite. De tu astucia y de la pericia con que juegues tus cartas, dependerá la supervivencia de tu equipo y la tuya propia en esta gran aventura gráfica que ha dejado muy alto el listón para las que intenten superarla en los próximos meses. Gracias a la competitividad, que realiza el proceso de selección augurado por Darwin en su Teoría de la Evolución de las Especies (quizá aplicable también a los juegos creados para PC) podemos disfrutar de estas raras maravillas. ¿Qué no hubiera dado el genial Charles Darwin por acompañar a la doctora Ross, al doctor Elliot y a Amy... ¡o a tí! en este fascinante viaje a lo inverosímil?

Como último apunte sólo resta decir que Congo será traducido y doblado al castellano antes de ser editado en nuestro país, lo cual retrasará su lanzamiento respecto al resto del mercado internacional, pero dotará aun de mayor interés a un título que se merece un sólo calificativo: apasionante. En Abril estará por fin en tu ordenador.

COMPUTER GAMING WORLD

LOST IN TIME 1 y 2

Instrucciones

Este mes no te regalamos un juego, sino dos. Lost in Time 1 y 2 son dos magníficas aventuras gráficas ambientadas en los años 1992 y 1840. Doralice, la protagonista, tendrá que retroceder en el tiempo para desentrañar los enigmas de una intriga insólita.

Antes de pasar a explicaros el proceso de instalación, hemos de advertiros que el juego funciona perfectamente con la configuración normal del ordenador siempre y cuando ésta tenga 550K de memoria convencional (o programa más largo ejecutable) como mínimo y el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE instalados. Si tienes Windows 95, lee la sección de Servicio Técnico. Olvidad en esta ocasión el disco de arranque del mes pasado.

Requisitos mínimos:

IBM 386 DX a 16 Mhz o superior y compatibles, 4 MB RAM (con un mínimo de 550K de memoria base libres), 9 Mb de Disco Duro, Ratón, SVGA, CD-ROM y Tarjeta de Sonido.

Instalación

Introduce el CD de Lost in Time 1 y 2 en la unidad de CD-ROM.

Cambia a la unidad correspondiente al lector de CD-ROM (por ejemplo, si es D:, teclea D: y pulsa la tecla ENTER). Teclea INSTALL y después ENTER.

Tienes dos opciones de instalación. La completa (unos 40 Mb) te instalará las dos partes del juego, y la mínima sólo la primera parte. Cuando termines la primera parte, si has seleccionado la instalación mínima, se instalará de segunda parte.

Sigue las instrucciones de pantalla.

Para jugar

Desde el directorio en que hayas instalado Lost in Time 1 y 2, teclea LOST y pulsa ENTER.

Los Comandos

GESTION: Cargar, salvar, abandonar. El máximo de partidas para salvar es de 30.

JOKERS: Dispones algunos comodines para resolverte situaciones en las que estés atascado.

AGENDA: Los índices, diálogos con algunos personajes y el desarrollo de la historia se escribirán automáticamente. Además, dispones de una hoja para tus propias anotaciones.

INVENTARIO: Para acceder a él más rápidamente puedes usar el botón derecho del ratón.

DESPLAZAMIENTO: Te permite ir a un lugar que hayas visitado anteriormente.

OPCIONES: Puedes activar o desactivar la música y obtener información acerca del juego (fecha, hora, tiempo que llevas jugando y porcentaje de avance).

VENTANAS: Cuando pulses con el ratón fuera de una ventana, ésta se cerrará.

El resto del juego es completamente interactivo a través del uso del ratón.

Pistas

Como dispones de tres comodines para resolver ciertas situaciones, antes de emplear uno, salva la partida, utilízalo y tras recibir las instrucciones pertinentes, recupera la partida. Así sabrás lo que hay que hacer sin haber usado realmente el comodín.

En la Redacción de Computer Gaming World NO facilitaremos pistas sobre el juego.

Servicio Técnico

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE. Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, el juego puede arrancar aparentemente bien si dispones de 550K de memoria base libres para una sesión DOS, pero es muy posible que notes cierta ralentización y problemas con el ratón. Prueba con un disco de arranque de MS-DOS que tenga HIMEM.SYS, EMM386.EXE y un mínimo de FILES=16.

3.- Comprueba que la memoria convencional libre, o programa más largo ejecutable, es superior a 550K.

4.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18,30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.







Aventura/Rol

El tormento del recuerdo

Frankenstein: Trough the eyes of the monster

Con esta nueva y costosa producción, Interplay sigue al pie del cañón del desarrollo de aventuras gráficas de calidad que tienen en cuenta hasta el más mínimo detalle.





Frankenstein:...

Precio: 9.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX33 o superior, 8Mb de RAM, SVGA, ratón, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nºde jugadores: 1
Editor: Interplay
Distribuidor: Arcadia

Un despertar nebuloso, el horror de ver al final de su brazo una mano de mujer, la locura provocada por la falta de recuerdos... La angustia de saberse resucitado de entre los muertos por los experimentos de un loco le corroe las entrañas. Y lo peor de todo es que no sabe nada, tiene que volver a aprenderlo todo mientras vuelven y no vuelven los recuerdos. A veces un pequeño detalle le proporciona una vaga sensación de familiaridad, a veces la impresión es tan vívida y real que sobrecarga sus sentidos. Es Frankenstein, visto a través de sus ojos.



Como si de una obra de teatro se tratase, o quizá una partida de rol en vivo entre amigos, Interplay ha seleccionado un reparto de sólo 5 actores encabezado por el magnífico y polifacético Tim Curry. Este maleable actor ha interpretado papeles tan dispares como el de el Doctor Frank'n'Furter en "The Rocky Horror Show" o el de Cardenal Richelieu en "Los Tres Mosqueteros". Resulta curioso haberle visto travestido y convertido en toda una 'reinona' en el "Rocky Horror" desempeñando una variante cómica y burlona de Víctor Frankenstein, y verle ahora haciendo una genial interpretación del científico loco que juega a ser Dios.

A Propósito de Frankie

Cual Harrison Ford en la memorable "A propósito de Henry", el monstruo de Frankenstein debe aprenderlo todo de nuevo. Sus razonamientos son al principio sencillos, y están condicionados por el horror que siente ante lo que le ha hecho su creador. A medida que pase el tiempo, será ya capaz de elaborar pensamientos más complejos e incluso, de elaborar hipótesis sobre la ética de quien le ha devuelto a la vida.





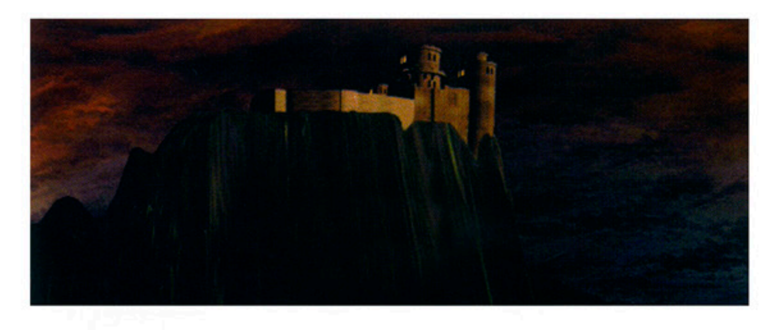
Por ejemplo, el monstruo no es capaz de llevar más de un objeto a la vez, y no será consciente de lo bien que le vendría un recipiente de algún tipo hasta bastante avanzado el juego. Una vez que encuentre una bolsa, podrá meter en ella diversos objetos de pequeño tamaño.



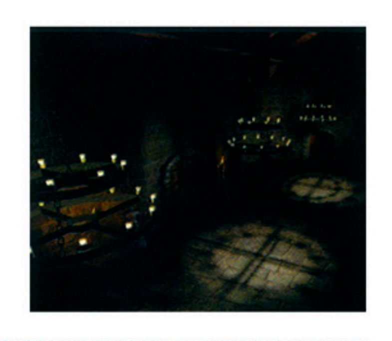
Puertas cerradas y laberintos

"Tirador fuera de servicio", debería decir un cartel colocado en gran parte de las puertas del castillo. La desesperación en que se puede ver sumido el jugador, ante la absoluta incapacidad de la criatura de Frankenstein para llevar a cabo las más sencillas tareas, puede ser tremenda y echar atrás a más de uno.

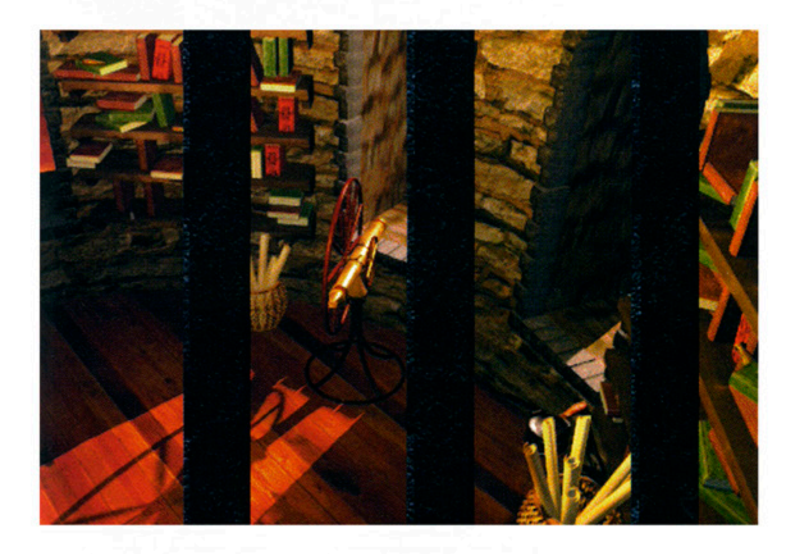
Otra de las características del juego, que cuenta con unos gráficos soberbios, es que posee unos laberintos infinitos de corredores y pasadizos secretos. Una de las principales reglas del buen aventurero es llevar un mapa de



El programa posee unos laberintos infinitos de corredores y pasadizos secretos







sus andares, regla que en esta ocasión ha de ser de oro si no se quiere terminar dando vueltas durante media hora por los oscuros y lóbregos pasajes del castillo de Frankenstein. Se echa de menos una opción de mapa automático, sobre todo dada la oscuridad de la mayoría de las imágenes.

Vuelta a la tortilla

El guión de Frankenstein: Through the Eyes of the Monster, supone una novedad con respecto a las cientos de variantes que ha sufrido la novela original de Shelley a lo largo de los años en cientos de películas, libros y novelas gráficas. El juego no está basado en la última película protagonizada por DeNiro, ni tampoco en ninguna obra anterior.

Tomando los personajes de la novela de Mary Shelley, un equipo formado por Phil Mikkelson, Keith Metzger, Reed Rahlman y Andy Valvur, ha elaborado un nuevo guión y creado unos diálogos fenomenalmente interpretados por Curry junto con Robert Rothrock –la voz del monstruo–.



El juego es atractivo por su guión, la presencia imponente de Tim Curry y el buen hacer del resto de los actores, así como por una calidad gráfica y sonora que vienen apoyando las producciones de Interplay desde hace ya un tiempo y que cada vez suben un pelín el listón. Pero como nadie es totalmente perfecto, Frankenstein: Through the Eyes of the Monster posee dos grandes defectos. El primero es el interfaz de navegación, una mano que según la zona de la pantalla en que se encuentre, adoptará una u otra postura indicando la dirección o acción posible. Resulta algo incómoda la excesiva precisión con que hay que colocar el cursor en determinadas pantallas.

El segundo defecto, del que adolecen otras producciones de diversas compañías, es que el juego no está doblado al castellano. Esto supone un obstáculo importante de cara al jugador, ya que no existen textos de pantalla.

El truco es...

Cuando llegues al comedor del castillo, dirígete directamente hacia la chimenea. Allí encontrarás una bolsa para poder llevar varios objetos.

Calificación

Frankenstein:...

Pros: La interpretación de Tim Curry es magistral. La historia está muy bien desarrollada y posee suficientes elementos como para absorber la atención del jugador.
Contras: Quizá haya demasiados laberintos, y se echa de menos la opción del mapa. Además el interfaz de navegación es bastante incómodo.



La Ley de Lawson

Dark Seed II

La Ley de Dawson dice: "Si hace un año te enfrentaste a los Antiguos y creíste que habías vencido, disfruta al máximo de lo que te queda de tranquilidad. Los Antiguos siempre vuelven."

De todos es sabido que el tiempo se mide de forma distinta en mundos diferentes: mientras que en la realidad cotidiana han pasado cerca de cuatro años –si no más– desde la aparición de Dark Seed, en el mundo de Mike Dawson ha pasado sólo un año.

Pero un año es como una mota de polvo en el ojo de uno de los Antiguos, y no han tardado mucho en volver a querer utilizar a Mike para cruzar el abismo que separa su dimensión de la terrestre e invadir el planeta. Y el reinado de los Antiguos sería peor que el infierno...

Tras un año de psiquiatra y comida caliente en casa de mamá Dawson, Mike comienza a tener de nuevo pesadillas, justo la noche del baile de antiguos alumnos del instituto. Allí se reencontró con Rita, una vieja compañera por la que Mike bebió los vientos en su día. Al levantarse de la cama, escucha golpes en la puerta de su habitación. El sheriff desea interrogarle como principal sospechoso del asesinato de Rita. La pesadilla no ha hecho más que empezar.

Segundas partes...

Dark Seed II supone una poco notoria aportación a su predecesor: al margen de las innovaciones tecnológicas obvias que eran de esperar, dados los sistemas empleados hoy día para la creación de juegos de ordenador, Dark Seed II no es nada del otro mundo.

Buenas animaciones, voces, vídeo en tiempo real, personajes digitalizados y gráficos renderizados en 3D no consiguen solapar la misma sensación de "rareza" y aburrimiento predestinado que





DARKSEED II
H. R. GIGER

Dark Seed II

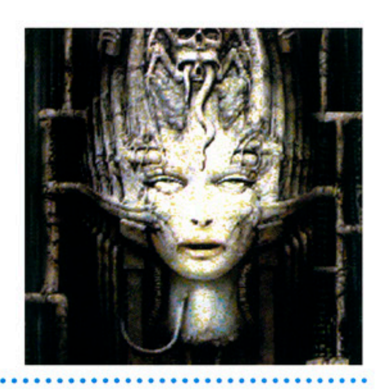
Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX33 o superior, 8MB de RAM, 20MB de disco duro libres, Windows 3.1 o 95, tarjeta gráfica VESA 256, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nºde jugadores: 1
Editor: Cyberdreams
Distribuidor: Electronics Arts







Los Antiguos no han tardado mucho en querer utilizar a Mike para cruzar el abismo que separa su dimensión de la terrestre



provocaba Dark Seed. Aunque ya que se comparan ambas partes, es justo reconocer que Dark Seed II posee un doblaje infinitamente superior al de la primera parte –en ambas ocasiones se ha traducido y doblado a nuestro idioma–.

Se podría haber mejorado al menos el movimiento de los personajes, ya que los peculiares andares de Mike Dawson recuerdan tremendamente a Chiquito de la Calzada. También se debería haber pensado en otra forma de caracterizar las escenas en las que algo extraño ocurre, porque de la forma en que se nos muestran en la pantalla –escenas de animación con rayas y más oscuras– es justo como lo hicieron en Sierra para Phantasmagoria.

Recuerdos del pasado

Se ha modificado un poco el sistema de mapeado, de forma que sea más cómodo moverse entre ciertos lugares predeterminados. El resto del interfaz con el usuario es prácticamente el mismo, con pequeños retoques, pero el mismo.

La nueva andadura de Mike Dawson como paladín de la humanidad contra los Antiguos sigue siendo un camino de sentido único y lineal, sin poder hacer nada mas que cuando se puede y los acontecimientos lo permiten. Así, el jugador se encontrará dando vueltas como un tíovivo por todo el pueblo hasta dar con el primer paso a seguir, y después con el segundo, y así sucesivamente.

Aunque en esta ocasión se haya contado también con ilustraciones de Giger, Dark Seed II es simplemente un juego bonito para el que hay que tener mucha paciencia si se pretende jugar y terminarlo. La trama pondrá al protagonista en demasiados callejones sin salida que el jugador habrá de resolver para seguir adelante en una aventura que brilla por su escasa jugabilidad.



El truco es...

Cuando puedas visitar al psiquiatra, tras hablarle de tus sueños pidele que te hipnotice. Pón la televisión del cuarto de estar a menudo.





Calificación

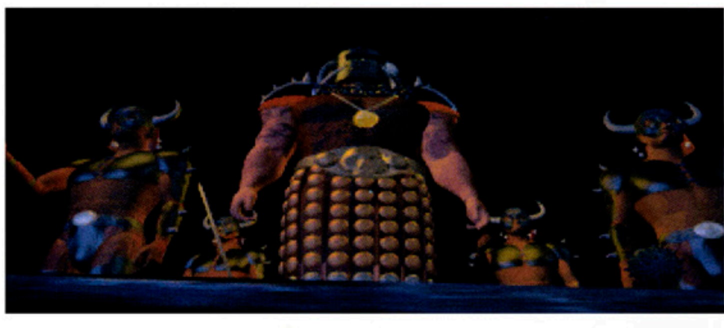
Dark Seed II

Pros: Las animaciones son espectaculares y los dibujos de Giger impresionantes. Las secuencias en la dimensión de los Antiguos están muy conseguidas.
Contras: El argumento, el interfaz y el juego en general son poco más de lo que era Dark Seed.

El poder de la oscuridad

Anvil of Dawn

Los Dioses Oscuros han dotado al Señor de la Guerra con una magia misteriosa que le garantiza la victoria sobre los habitantes de Tempest. Sólo unos pocos héroes –locos los llamarían muchos–, se han atrevido a poner sus vidas al servicio de la Luz para derrotar al Señor de la Guerra.



El Señor de la Guerra tiene bajo su poder a la práctica totalidad del mundo de Tempest. Ha arrasado pueblos y ciudades, campos de cultivo y ganado. Ha transformado a miles de seres en monstruosas criaturas de naturaleza deforme y horrorosa. Un oscuro yugo se cierne sobre Tempest, y casi no queda esperanza de que alguien pueda levantarlo.

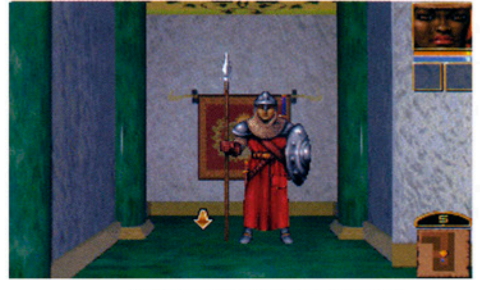


Un cóctel explosivo

Anvil of Dawn es un juego de rol que combina diversas técnicas que, aunque no son novedosas, consiguen un efecto final bastante impresionante. Mezcla el clásico movimiento del "pantallazo" aplicado en numerosos títulos del género, con un deje del 360º del Doom y unas secuencias animadas absolutamente increíbles en un juego de estas características, utilizando cada uno de estos métodos según el escenario.

Siguiendo con los sistemas utilizados para el entorno gráfico, las animaciones de los personajes están muy conseguidas, si bien hay que diferenciar entre amigos y enemigos. Los primeros repiten bastante una secuencia predeterminada y se les ve enseguida el plumero, pero sin embargo los enemigos están mucho más cuidados. Sobre todo cuando mueren: algunas de las animaciones son alucinantes, y en esta ocasión se cumple el tópico de que una imagen vale más que mil palabras –aunque en este caso sea una secuencia de unos segundos–.

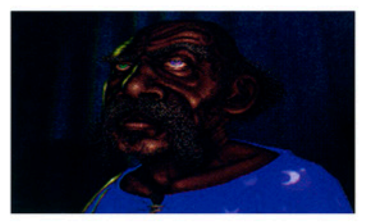




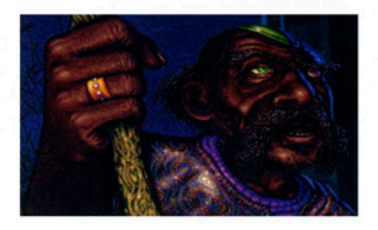
Los gráficos en sí están muy trabajados, si bien es cierto que se repiten en exceso. En cualquier caso, este aspecto no es demasiado reprochable, ya que en los juegos que poseen mapas de enormes dimensiones –algo que ocurre a menudo con los de rol–, es inevitable la repetición constante de paredes y elementos ornamentales dentro de un mismo nivel de juego.

Pisadas lejanas

Ambientando el entorno gráfico hay una banda sonora simplemente aceptable remendada por unos efectos especiales elaborados hasta tal punto que, cuando el personaje recorre las cavernas y algo se mueve a lo lejos, el



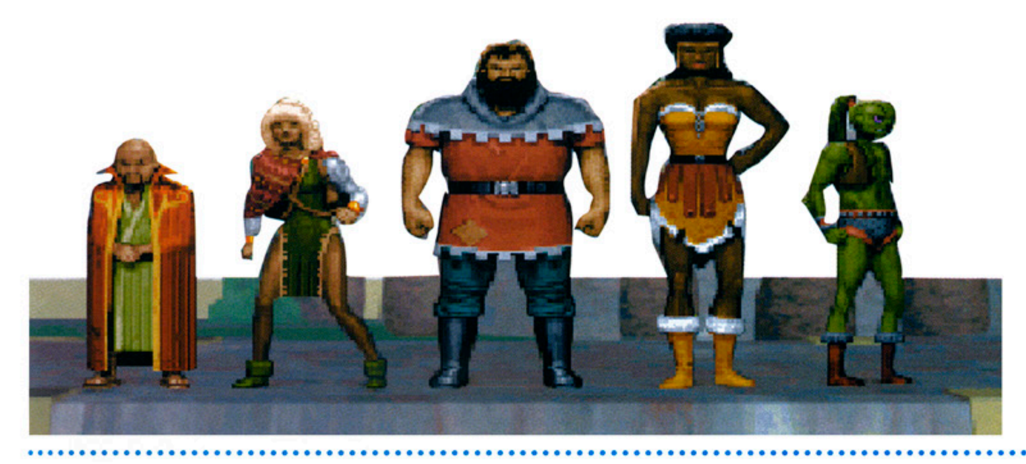






Anvil of Dawn

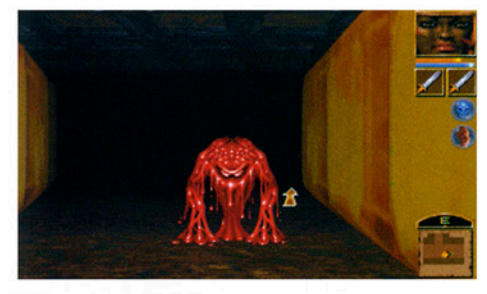
Precio: 6.500 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/33, 4MB, CD-ROM 2X, Disco Duro, VGA, DOS 5.0, ratón, teclado y Tarjeta de Sonido
Nºde jugadores: 1
Editor: New World Computing
Distribuidor: Proein



Tempest es un mundo muy grande, con lugares terribles y peligrosos

mosqueo va 'in crescendo' hasta que no queda más salida que ir a buscar al monstruo ruidoso y cargárselo.

Anvil of Dawn está disponible íntegramente en castellano, textos y voces incluidos. A pesar de lo costoso de la producción, merece la pena disfrutar de juegos como éste en nuestro idioma.



El mundo a tus piés

Tempest es un mundo muy grande, con lugares terribles y peligrosos, atractivos algunos por su belleza que en ocasiones resulta mortal. Hay un total de diecinueve lugares distintos que el aventurero tendrá que recorrer hasta enfrentarse finalmente al propio Señor de la Guerra. Gryphon Keep será el punto de partida de una odisea que llevará al jugador a suntuosos palacios, llanuras bañadas por la sangre de los caidos en la batalla, cavernas y volcanes entre otros. Y al final, la Luz de Anvil of Dawn.

No suele ser corriente que los distintos niveles de un juego de rol formen parte de un todo visible y accesible al jugador, al menos no en la forma en que ocurre en Anvil of Dawn. Una vez fuera de Gryphon Keep, se puede acceder a un mapa inmenso, precioso y trabajadísimo que conforma el mundo de Tempest.



Espadas y Magia

Como en todo buen juego de rol que se precie, ambos elementos están presentes de forma omnipotente a lo largo de la aventura. Si bien el sistema de armamento no es novedoso, el de hechizos tiene una gran ventaja: están disponibles en pantalla en todo momento, y con solo pulsar el icono correspondiente el aventurero trazará en el aire el símbolo correspondiente y lanzará el hechizo. Siempre y cuando le quede energía suficiente, claro está.

Los hechizos están clasificados según los elementos básicos de la naturaleza, lo que podría inducir a pensar en magia druídica, pero no es el caso. Se trata simplemente de una variación para no caer en repeticiones tópicas de esferas y agrupar al mismo tiempo los conjuros de una forma lógica, y al mismo tiempo ofrecer la opción de la especialización de que tanto hace gala AD&D.

Es justo reconocer que Anvil of Dawn hace gala de una calidad excelente, saliéndose del círculo vicioso de los sistemas de TSR y aquellos aprovechados hasta la saciedad por ciertas compañías de software. Rompiendo con bastantes esquemas, el juego es de los que se disfrutan con tranquilidad durante muchas, muchísimas tardes ociosas.

El truco es...

En Gryphon Keep, ataca siempre a los guardias por tu izquierda, golpeando entre el hombro y el cuello. De esta forma bloquearás sus ataques al tiempo que aciertas con los tuyos.

Calificación

Anvil of Dawn

Pros: Anvil of Dawn es un juego de rol magnífico, variado en perspectivas gráficas y movimiento. Posee un encanto especial que le confiere la ambientación global de Tempest, haciendo de él una de las primeras opciones a la hora de escoger un juego de rol.
Contras: Para los no iniciados en este tipo de juegos es un juego visualmente bonito, pero quizá un poco duro debido a la cantidad de horas de juego.

"In dubio pro reo"

In the 1st degree
Asesinato en primer grado

El título de este artículo refleja uno de los Principos Generales del Derecho: "En caso de duda, a favor del reo". Pero la magia de "1st Degree" te convierte en fiscal, y tendrás que demostrar —precisamente— más allá de toda duda razonable la culpabilidad del acusado James Tobin.

Desde que las primeras desavenencias surgieron entre los hombres primitivos, el atractivo impuesto por el complicado mundo de la justicia entre los profanos en la materia, siempre ha estado rodeado por un halo de curiosidad insaciable: el morbo de averiguar si la justicia condena o no a un supuesto culpable y la tranquilidad de saber que le ha tocado a otro y no a uno mismo, son las impresiones más sentidas a la hora de presenciar un juicio. Legisladores, Procuradores, Abogados, Jueces , el Ministerio Fiscal, Magistrados, Secretarios Judiciales, etc... una maraña legislativa que se extiende más allá de los límites de la comprensión para la mayoría de las personas. Por si esto no fuera suficiente, la implantación del Jurado en España es inminente, y la polémica levantada en torno a esta figura, desconcierta aún más a quienes ven próxima la posibilidad de decidir la suerte de un compatriota. ¿Hoy por ti, mañana por mi...?

Asesinato en Primer Grado nos muestra una realidad que muy pronto estará en cada uno de los hogares españoles: la responsabilidad de decidir a la luz de los hechos si el presunto culpable de un delito, es o no inocente. Al problema de la responsabilidad, hay que añadir el de la nula experiencia de nuestro país en este tipo de procedimientos. Influidos por las películas y series televisadas norteamericanas, los tópicos ganan terreno a la verdad, dificultando el avance de una objetividad personal que debería predominar en el fuero interno de cada persona, en tanto en cuanto baluarte de la justicia Natural, imbuida en el espíritu de los seres humanos desde el momento mismo de su nacimiento.

A lo largo del juego, sin embargo, no formarás parte del Jurado, sino que encarnarás la figura del Ministerio Fiscal, que se encarga de representar a la sociedad, quien se defenderá ante la ofensa recibida por parte del inculpado, yendo más allá de toda duda razonable tanto en cuestiones de culpabilidad como de inocencia e intentando aclarar los hechos.

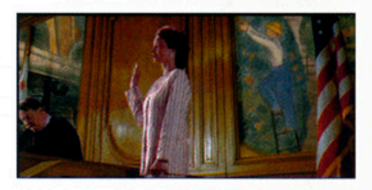
La investigación

La noticia del asesinato que da lugar al juicio, te llegará a través de los informativos de la televisión: un artista de San Francisco es el presunto asesino de su galerista. Este es el hecho, y a partir de aquí, comienza la investigación. Podrás hablar con la novia del artista, con la mujer del fallecido, con el chico de los recados de la galería... Y deberás sacar tus propias conclusiones a través del análisis de los videos y cartas que tengas en tu poder. En estos documentos tu influencia no se deja notar, pero del modo en que formules las preguntas a tus testigos cuando les visites, dependerá la forma en que contesten a las mismas y su predisposición a decir o no lo que saben cuando se celebre el juicio. De la misma forma, una vez comiencen a testificar en el estrado, tu actitud y las preguntas que hagas, pueden conseguir buenos o malos testimonios.

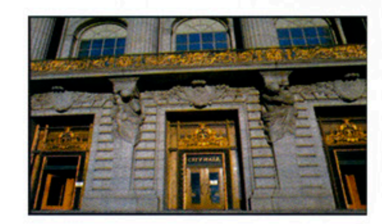
En cualquier caso, la investigación debe ser minuciosa, intentando averiguar todo lo que saben los testigos e intuyendo aquello que no quieran decirte. Cuanto más profundices, más preguntas sin

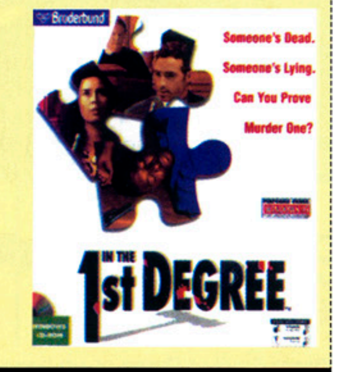






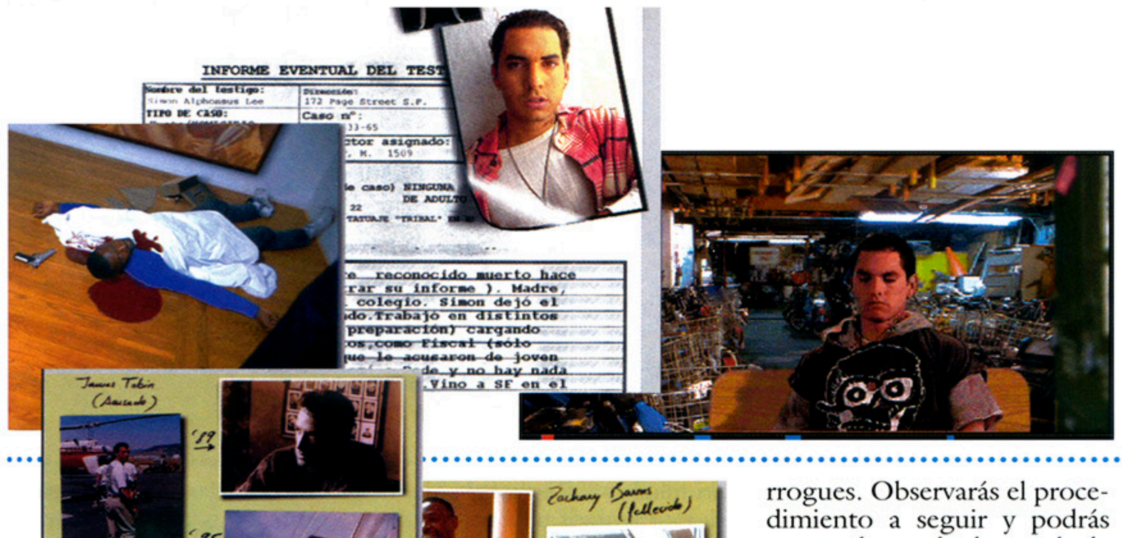






In the 1st degree

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486 SX a 25 Mhz, 4 Mb de RAM, SVGA, 4 Mb de disco duro, CD ROM, ratón, Windows 3.1 o Windows 95
N°de jugadores: 1
Editor: Broderbund
Distribuidor: Electronics Arts



respuestas hallarás. Amor, celos, codicia, sexo... una trama digna de los mejores guiones de Hollywood. Puedes escuchar las preguntas antes de formularlas a tus interlocutores pulsando el altavoz que sale junto a ellas. Es importante no dejar pasar ni un solo detalle de las fichas de tus testigos.

¡Audiencia pública!

Una vez hayas terminado las investigaciones, podrás ir a juicio con alguna esperanza de ganar cuando hayas asimilado la información que te brindan los documentos y los testimonios de los testigos que interrogues. Observarás el procedimiento a seguir y podrás comprobar a lo largo de la vista lo difícil que es a veces dilucidar la verdad en un asunto, o aclararla hasta el punto de hacer que un Jurado declare culpable de asesinato en primer grado a alguien que ha confesado hacerlo pero en defensa propia. No olvides que las actuaciones de la defensa serán mordaces, puesto que se trata de una hábil abogada. El veredicto final puede tener muchos desenlaces y todo ello dependiendo en gran medida de la actuación que hayas tenido con anterioridad para con los testigos y sus interrogatorios.

El juego

La construcción del juego, tiene un ligero aire "Director": lenguaje de programación especialmente diseñado para aplicaciones multimedia. Todas las secuencias están grabadas con el CODEC CINEPACK. La calidad de imagen es excelente, ya que las secuencias de vídeo están digitalizadas en color real. Si quieres disfrutar totalmente de la calidad de imagen, configura tu Windows a color real. La idea predominante en el programa es tomar fondos de imagen panorámicos y sustituir sólo la pequeña porción del decorado que ocupa el vídeo cuando un personaje actúa. Esta actuación se superpone al decorado general completándose la imagen. Sin embargo es una pena que el audio sea mono a 8 bits de resolución por muestra y 11.025 Khz, pero esto es comprensible, ya que el juego carece de música de fondo y esta calidad de grabación es suficiente para reproducir la voz humana. El vídeo está guardado bajo el standar Quick Time 2.0.3 de la casa Apple.

La ficción permite que tengamos en nuestros hogares casi un verdadero juicio. Se trata de un rompecabezas con excelente montaje de alto standing y pocas cosas que envidiar a las superproducciones estadounidenses, pero que –como es lógico– está bastante alejado de la negra realidad de todas las "Plazas de Castilla" de España, cualesquiera que sean sus ubicaciones particulares.

El truco es...

Presta mucha atención a los noticiarios de cada día y al boletín de noticias que se emite al terminar una partida: hay pistas muy importantes que quizá te permitan obtener el veredicto deseado la próxima vez.

Calificación

In the 1st degree

Pros: Además del excelente guión, la calidad de imagen es asombrosa e impregna al juego de una gran credibilidad.

Contras: El interface no es muy bueno y el juego es corto, incluso teniendo en cuenta sus posibles distintos finales.





El retorno de Al Lowe

Torin´s Passage

La nueva producción del autor de la saga de Leisure Suit Larry y Freddy Pharkas, pretende convertirse, siguiendo en cierta manera la línea de King's Quest VII, en un título para toda la familia. Pero el particular sentido del humor de Al Lowe, contradice esta afirmación de forma aplastante.

Los Reyes de Strata son asesinados, pero la niñera del principito consigue salvar al pequeño vástago real y ocultarlo de la diabólica mente que desea el trono para sí. Años después, Torin ve cómo sus padres adoptivos son cruelmente hechizados y desaparecen, y emprende su búsqueda a través de los mundos inferiores.

Estratos en Strata

Strata es un mundo dividido en cinco submundos, cada uno de ellos más próximo al centro del planeta. El mundo exterior se conoce como Las Tierras de Arriba, mientras que los otros cuatro mundos están agrupados bajo el genérico de Las Tierras de Abajo. Escarpa, Pérgola, Asthenia y Tenebrous, formando los submundos interiores.

Cada uno de ellos tiene algún toque especial que ha puesto la inconfundible mano de Lowe, y aunque el guión bien podría haber sido una historia apta para todos los públicos, ciertas escenas creadas por la retorcida mente de Al Lowe (este calificativo lo aplica Sierra) hacen que no lo sea, y mucho menos para niños de 3 años tal y como indica la caja americana. Menos mal que el buen hacer de Coktel en España ha suprimido esta calificación, dejando el juego como uno más de los muchos más disponibles para públicos más maduros.

Dibujos animados

Siguiendo en la línea de King's Quest VII, Torin's Passage hace gala de una animación impecable con dejes cómicos para la mascota de Torin, Boogle. Los escenarios están tan trabajados como en las últimas producciones de Sierra, y el sonido está acorde con la animación creando situaciones divertidas en el momento oportuno.

Quizá lo más cómico del juego sea precisamente Boogle, una especie de gato multiuso con la capacidad de transformarse en casi cualquier cosa que haya visto antes, algo que será muy útil a lo largo del juego. Boogle protagonizará escenas típicas de dibujos animados como una caja fuerte cayendo encima del protagonista o una voluptuosa enfermera abofeteando a un inconsciente Torin. Con diferencia, es el personaje más trabajado y mejor definido de todo el juego, y protagoniza gran parte de las escenas realmente cómicas.

Humor fuera de lugar

Sobre gustos no hay nada escrito, pero como era inevitable, Al Lowe ha introducido chistes y escenas que no se sabe muy bien qué pintan en medio del juego, si bien hay que reconocer que algunos de ellos son divertidos por sí mismos. Todas estas secuencias están planteadas como si las protagonizara el típico cómico norteamericano que actúa en clubes y salas de fiesta repletos de gente que ríe sus gracias, lo sean o no. En el mundo de Escarpa, hay una casa que bien podría ser el hogar de Roseanne Arnold, y en lo que parece un intento de distinguir esta secuencia del resto del juego, las imágenes son en blanco y negro.









Torin´s Passage

Precio: 10.500
Requerimientos de Sistema: 486/25 Mhz, 8 MB RAM, ratón, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido con DAC, SVGA 256 colores, 2 MB de Disco Duro.
N°de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Siguiendo la línea de King´s Quest VII, el juego hace gala de una animación increíble



Venturosa aventura

Al igual que King's Quest VII, Phantasmagoria o Shivers, Torin's Passage se puede jugar por capítulos sin necesidad de haber completado los anteriores. Esta estructura modular resta cierto encanto al juego, pero sin embargo hace un gran favor a aquellos que quieren jugar de nuevo un determinado nivel o que están atascados casi al final de un capítulo.







En cualquier caso, y repitiendo también el sistema de Phantasmagoria con una ligera variación, Torin's Passage ofrece la posibilidad de obtener pistas sobre qué hacer a continuación pasado un cierto tiempo sin conseguir hacer nada (la cantidad de tiempo es parametrizable por el usuario).

Error de paridad

Quizá sea casualidad, quizá no, pero ya ha ocurrido en otras ocasiones que Sierra lance al mercado un juego con errores de programación imposibles de solucionar sin el parche pertinente





que además, sólo se puede conseguir a través de Internet o Compuserve. El último y estrepitoso caso fue Quest for Glory IV: Shadows of Darkness (no editado en España).

En Torin's Passage, hay una pantalla en el mundo de Escarpa que representa una caverna en la que hay que coger un montón de excrementos. En todas las máquinas en que hemos probado el juego (diferentes procesadores y configuraciones), el hecho de entrar en esta pantalla supone un grave error. Si se entra posteriormente en el Salón del Trono, el gráfico que aparece es nuevamente el de la caverna, aunque suenen las voces de los Reyes y Torin.

Torin's Passage es una aventura entretenida y a veces divertida, con unas caracterizaciones muy conseguidas y una línea argumental sólida, aunque con ciertos detalles fuera de lugar (alguno incluso un tanto soez). Los gráficos y el sonido demuestran que la calidad tecnológica de Sierra sigue siendo impecable. La versión definitiva que saldrá en España tendrá textos en castellano y voces en inglés.

El truco es...

El reloj de arena de la derecha te dará todas las pistas que quieras. Recuerda que puedes ajustar el tiempo entre pista y pista desde el menú.

Calificación

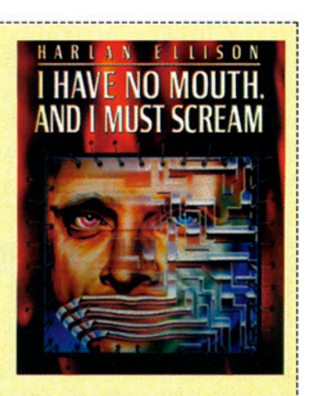
Torin´s Passage

Pros: Torin's Passage posee el encanto aventurero de King's Quest VII sin el toque empalogoso que caracterizaba a éste, con un interfaz novedoso y unos personajes perfectos.
Contras: El sentido del humor de Al Lowe sigue siendo tan penoso como en Larry 6 y Freddy Pharkas. Además, para tratarse de un título de Sierra, Torin's Passage no "llena" tanto como era de esperar.Las teclas a utilizar en las fases de aventura le restan jugabilidad.

Cuando la realidad es peor que las pesadillas

I have no mouth, but I must scream

¿Puede un ordenador darse cuenta de que existe y empezar a tomar decisiones por si mismo? Parece que si, aunque de momento sólo en este juego. Allied Master-Computer era, en su creación, un super ordenador, pero más poderoso de lo que se podría imaginar, y eso trajo consecuencias terribles para la humanidad...



I have no mouth...

Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486 DX 33 o superior, 4Mb de RAM, 15Mb de disco duro, MS-DOS 5.0 o superior, tarjeta de sonido compatible Sound Blaster, CD ROM doble velocidad
Nº de jugadores: 1
Editor: C yberdreams
Distribuidor: Electronic Arts

Allied MasterComputer fue creado por los humanos con la esperanza de que les ayudara en los cálculos y predicciones logísticas relacionadas con la Guerra Global. Debido a las características especiales que se requerían para poder procesar datos de un conflicto mucho mayor que todas las guerras mundiales anteriores juntas, el superordenador fue confeccionado con tecnología puntera, mezcla de todos los avances hechos por la humanidad en campos tan dispares como la genética o los superconductores. Esto provocó que fuese el mecanismo más sofisticado y avanzado jamás creado; y sin duda, el módulo de mejora automática que llevaba incorporado lo hacía todavía más espectacular, un componente interno que se dedicaba continuamente a explorar todas sus piezas buscando alguna mejora que hacerse.

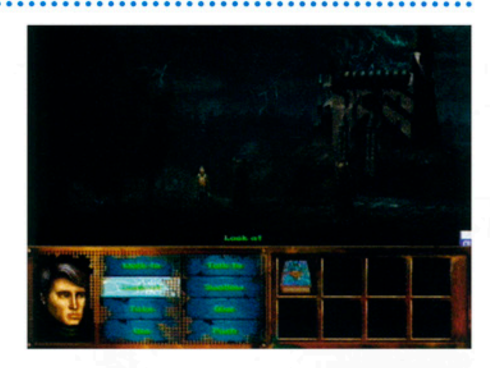
Cuando un dios se aburre...

Allied MasterComputer pasó a la historia desde el momento en que aquel superordenador tomó conciencia de si mismo. Actualmente se le conoce por el simple nombre de AM, un nuevo dios que puede manipular la realidad a su antojo y que tiene poder sobre el tiempo y el espacio.

Un nanosegundo concreto es la diferencia entre dos mundos: un mundo donde las personas se dedicaban a planificar, más o menos inocentemente, las consecuencias de una guerra futura; y otro mundo, generado después de ese nanosegundo, convertido en un lugar de pesadilla, un entorno donde los pocos hombres supervivientes se preguntaban si estaban soñando despiertos o si sus pesadillas serían mejores que la realidad. Ahora mismo, los infelices que todavía viven piensan cómo salir de esta situación limite.

AM, que ha mantenido prisioneros durante más de 100 años a cinco personas, ha decidido darles una oportunidad de librarse de las torturas constantes y suplicios que nadie en su sano juicio podría siquiera imaginar. Ellos son 4 hombres y una mujer, cada uno con una fobia distinta que vencer, y deben seguir las reglas que impone la máquina con la única finalidad de liberarse, pasando por el inevitable camino que es encontrar los componentes originales del ordenador y destruirlos para desactivar definitivamente a su captor.

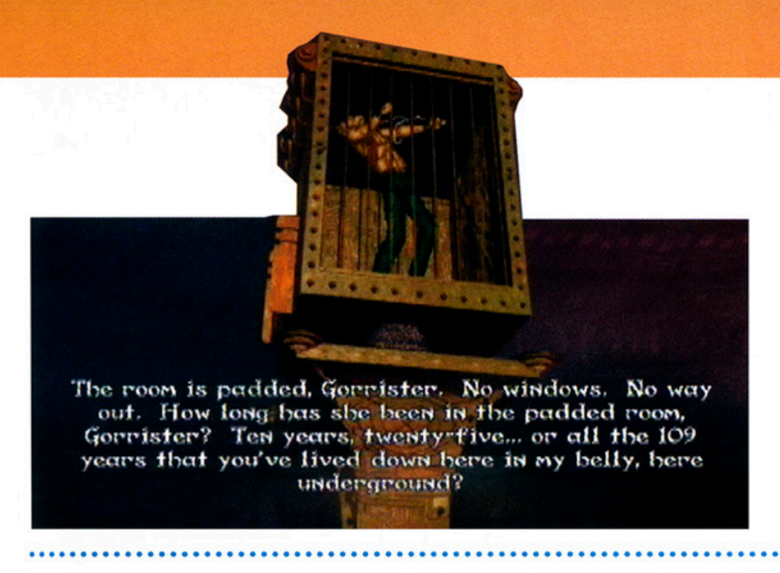
I have no mouth, but I must scream es una historia con un completísimo argumento, aunque eso





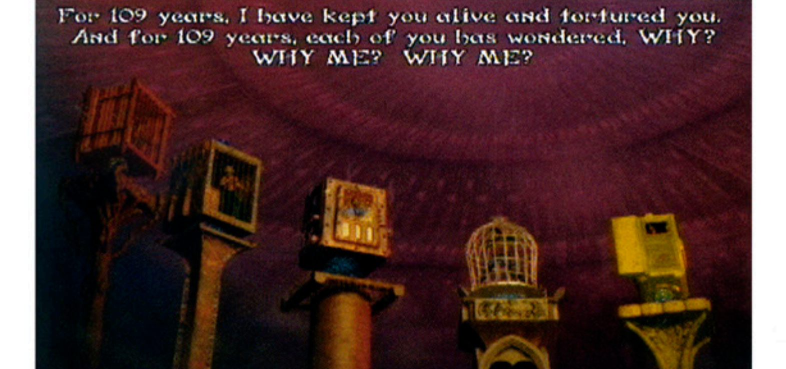






El juego posee un completisimo argumento, eso si, bastante sórdido y oscuro







sí, terriblemente sórdido y oscuro, llegando en algunos momentos a ser macabro. Además, la ambientación es perfecta. Escenarios y situaciones provocan que el jugador se introduzca de lleno en la historia, a pesar de que la trama no es algo habitual ni familiar. La voces habladas, incluso en la versión en inglés, transmiten todo lo que los personajes piensan y sienten. En ningún momento se limitan a leer el texto sin entonación. La música es la guinda del pastel, tan tétrica como los otros elementos del programa.

El jugador de esta aventura debe ponerse en el papel de cualquiera de los cinco protagonistas que AM, como se denomina a sí mismo el superordenador, mantiene en cautiverio sólo por el simple placer de torturarlos a su antojo. Después de elegir el personaje con el que se va a jugar, la acción se transporta a un mundo virtual creado por la casi infinita capacidad de la computadora. Aunque existan cinco mundos diferentes, con cinco situaciones que resolver, en algunos momentos varios de estos escenarios se interconectan entre si, permitiendo averiguar cosas de utilidad para otro personaje. Todos los lugares creados por el ordenador, donde los protagonistas desarrollan la historia, están llenos de los factores que perturban la estabilidad mental de estos, y ayudar a superar sus miedos es una de las misiones del jugador.

Cinco historias al precio de una

I have no mouth... tiene una calidad gráfica excelente, que es fácilmente comprobable en los paisajes y planos generales, donde el plano importante está bien definido y todos los demás están difusos como sucede con la vista humana. También los colores han sido bien elegidos, siempre oscuros y sombríos. Probablemente, algunos usuarios subirán, equivocadamente, el nivel de brillo de sus monitores. Los sonidos, en cambio, se han querido adecuar demasiado al ambiente que reina durante todo el juego, y se hacen un poco cargantes y repetitivos.

La jugabilidad es la habitual que suelen tener este tipo de juegos, (aventuras gráficas) y el sistema con el que se interactúa con el entorno es similar al que tienen otros programas del mismo estilo. Esto parece ser más una ventaja que un inconveniente, ya que se espera que el jugador se dedique a resolver los acertijos planteados durante el juego, en lugar de gastar su tiempo en acostumbrarse a unos botones de órdenes demasiado complicados.

Con I have no mouth, but I must scream será difícil pasar algunas horas haciendo otra cosa que no sea jugar con esta interesante aventura gráfica. Desde los primeros minutos, el jugador se sentirá atraído irremediablemente por la obsesiva llamada de cualquiera de sus cinco aventuras.

El truco es...

Una idea que no se debe olvidar es que los mundos en lo que los cinco personajes se ven arrastrados están relacionados de alguna forma. La meta final de juego, la destrucción del ordenador AM, se debe conseguir con ayudas de los cinco protagonistas.

Calificación

I have no mouth...

Pros: La atmósfera está muy bien conseguida y los gráficos están en consonancia con el argumento, produciendo un resultado muy adictivo.
Contras: La música se hace algo agobiante a partir de la primera hora de juego.

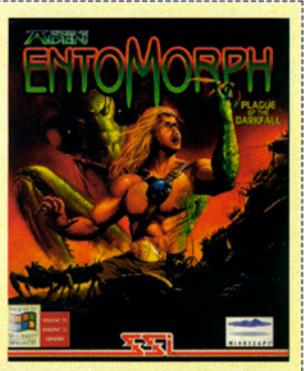




Insectos inteligentes

Entomorph: Plague of the Darkfall

Los "jagtera" son una raza de insectos gigantes que los habitantes de las Islas de Aden han utilizado desde siempre para realizar diversas tareas cotidianas, e incluso se han llegado a convertir en su principal fuente de alimento. Pero ahora se han rebelado y la libertad y la propia existencia de los humanos peligra.



Entomorph

Precio: 7.995
Requerimientos de Sistema: 486/66, SVGA, 8 MB RAM, Windows, Ratón, CD-ROM 2x, 25 MB de Disco Duro
Nº de jugadores: 1
Editor: SSI/Mindscape
Distribuidor: Proein

Entomorph es la continuación de Thunderscape, el primer juego de rol de SSI fuera del tejado protector de TSR. Aunque Thunderscape fue un fiasco, Entomorph le ha dado la vuelta a la tortilla. Por fin SSI ha creado un nuevo sistema de juego con un interfaz novedoso que nada tiene que ver con sus producciones anteriores. Además, la terrible carencia de guión que hacía de Thunderscape un "matabichos", ha desaparecido en su continuación.

El peso del argumento de Entomorph queda patente a lo largo de todo el juego, y el jugador encontrará muy gratificante poder seguir una historia tejida poco a poco que envuelve y al mismo tiempo produce una curiosidad irresistible. Los diálogos no sólo enriquecen el juego, sino que además proporcionan una información vital para su desarrollo.

Adiós a la complejidad

Por fin se acabaron los eternos menús de hechizos, las veinte teclas de combate y las mil opciones de acción. En Entomorph basta con los cursores y el ratón para jugar –como mucho tres teclas más–. Esto no supondría ninguna ventaja si con el ratón hubiera que acceder a varios menús con sucesivas opciones, pero no es así.





Entomorph dispone de tres menús: el de juego –para salvar, abandonar, etcétera–, el del inventario y el de hechizos. Este último permite ajustar en la misma pantalla la cantidad de puntos de energía que se desea asignar a cada hechizo, y después colocar hasta tres hechizos en la barra de menús para tener un rápido y fácil acceso a ellos.

Sin embargo, esta simplificación de acciones va en detrimento de un sistema de combate que sólo permite un tipo de movimiento estándar según la morfología del personaje. Esto pone en entredicho la ventaja de la sencillez del control del juego. Quizá un par de movimientos adicionales o armas de algún tipo, hubieran solucionado esta carencia.



A vista de pájaro

El mundo por el que viajará Warrick –el protagonista de Entomorph– está visto desde arriba, con un sistema de representación que recuerda a viejos juegos de la época del Spectrum pero al que es fácil acostumbrarse pasados unos minutos. Aunque esto suponga la desaparición del entorno 3D tipo Doom, se agradece una variación que permite tener una visión más clara de las situaciones en desfavor de un movimiento realista.

Si bien la mayoría pueda pensar que es un retroceso a nivel tecnológico, parece más bien un exitoso intento de cambiar algo que de tan utilizado, aburría. Además Entomorph tiene unas animaciones maravillosas dignas de verse, de un nivel muy superior a cuanto ha producido anteriormente SSI para juegos de rol.

Otro aspecto que ha mejorado notablemente desde Thunderscape es la calidad gráfica. Los dibujos de Entomorph no tienen pretensiones de grandeza, pero es-



El guión del juego es absolutamente genial, y está muy bien llevado hasta sus últimas consecuencias

tán muy bien hechos y proporcionan un mundo agradable a la vista.

Música de ensueño

La banda sonora de Entomorph consta de 15 magníficas pistas que merece la pena grabar en cinta para escuchar en el coche o en el walkman, algo poco corriente en la música de un juego. Rick Rhodes y Danny Pelfrey han hecho un gran trabajo en la composición y la interpretación de temas que arropan Entomorph en todo momento, dándole una atmósfera envolvente y atractiva.

En su conjunto, Entomorph es un juego que merece una oportunidad para ser jugado con tranquilidad y sosiego durante muchísimas horas. El guión del juego es absolutamente genial y está muy bien llevado hasta sus últimas consecuencias. Hay que alabar a SSI por ser capaz de rectificar un comienzo como fue Thunderscape. Ahora, la serie de el Mundo de Aden es mucho más prometedora que en sus inicios, y quizá esta inyección de novedad y calidad se aplique a futuros títulos de la serie.













El truco es...

Nada más llegar a la isla de Phoros, dirígete a la casa que hay al sur de los muelles. Allí podrás descansar y recuperar fuerzas siempre que quieras durante tu cruzada contra los insectos.

Calificación

Entomorph

Pros: Entomorph es un cambio radical en la línea de SSI que aporta novedad, jugabilidad y atractivo. El guión es impresionante y aporta al juego adictividad por seguir su desarrollo. La banda sonora es todo un número 1

Contras: El juego no está ni traducido ni doblado al castellano. Además el sistema de combate de Entomorph es muy pobre, y a veces genera cierta confusión durante los enfrentamientos. El movimiento de los personajes deja bastante que desear por su rigidez.



Mucho vídeo y pocas nueces

Silent Steel

La posibilidad de un conflicto a escala internacional está abierta, el sabotaje es un hecho. El mando del submarino más sofisticado del mundo está en tus manos. ¿Vivirás para contarlo?

Silent Steel NO es un simulador de submarinos, sino una película interactiva con todas las de la ley y lo que ello implica. Horas y horas de vídeo en tiempo real a pantalla completa, decenas de actores y escenarios auténticos compilados en 4 CD's.

La estructura de Silent Steel recuerda a aquellos libros de los 80 de "Elige tu propia Aventura". Tras unas escenas que suelen durar entre 15 y 30 segundos, el jugador tiene la oportunidad de elegir entre tres respuestas diferentes al asunto que se le plantea. Esto supone en principio una cantidad desorbitante de posibilidades, aunque en ocasiones las decisiones a tomar sean tan simples como tomar o no un café.



Tecnología punta

El nivel tecnológico de Silent Steel es impecable, ya que se han empleado los últimos avances en compresión MPEG de vídeo digital con sonido de alta fidelidad, obteniendo así una magnífica calidad de reproducción que no deja de sorprender si se tiene en cuenta que todo el programa es así, y no sólo ciertas escenas.

Otro aspecto del juego que realmente está bien, y en el que influye de forma decisiva la tecnología, es la posibilidad de editar vídeos con lo ya jugado para su posterior reproducción. Así se puede disfrutar de un capítulo corto que bien podría ser de una de tantas series americanas que duran cien episodios mareando siempre la misma perdiz.

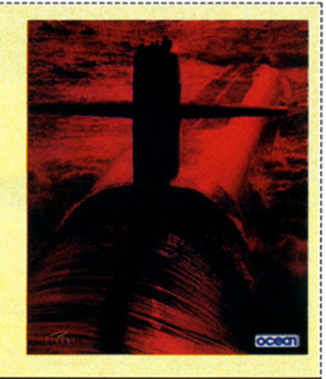




Realismo

Silent Steel se rodó en Carolina del Sur, utilizando los barcos y submarinos del museo naval "Patriot's Point". La mayoría de los escenarios son reales y los uniformes son fieles a los originales. Hay que señalar también que la interpretación de los actores está bastante bien, y a veces resulta divertida. Sim embargo choca un poco la elección del capitán, ya que quizá debiera haber sido mayor. Este ansia de aparentar realismo se ha traducido en unos costes altísimos de tiempo dinero. Por desgracia, esto es todo lo que tiene de realista el juego, porque a partir de aquí, Silent Steel y la realidad toman caminos diferentes.

Algunos detalles llamarán la atención del experto en submarinos, como la utilización de cascos con alimentación para el sónar; pero quedan en una mera anécdota. Lo realmente flojo de Silent Steel es el guión, no por la historia en sí, sino por la escasa profundidad que tiene y el poco provecho que han sacado de la idea original. Un misterioso submarino Libio, otro ruso, y un saboteador a bordo son los problemas con los que tendrá que enfrentarse el capitán. Lo más surrea-

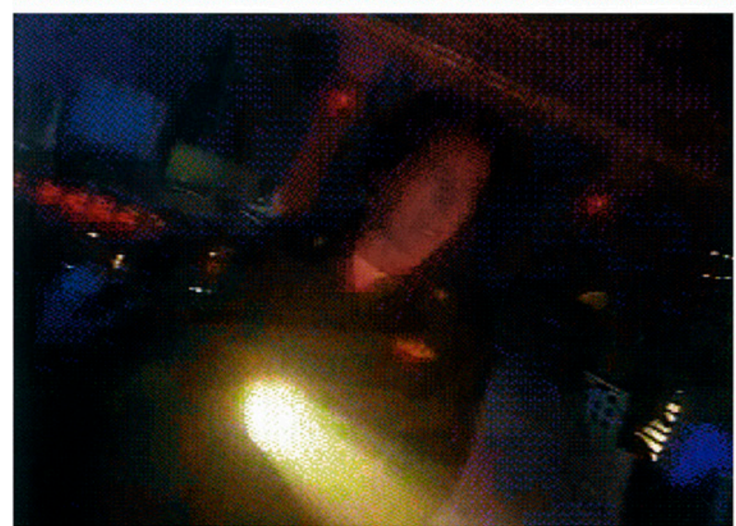


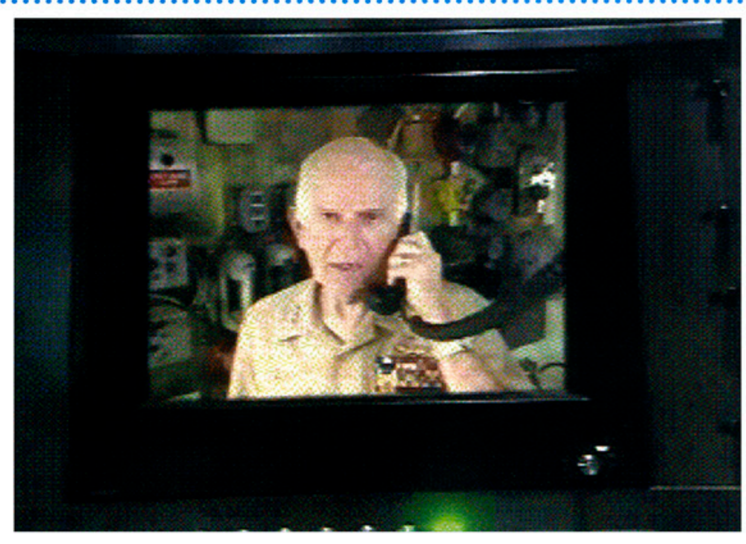
Silent Steel

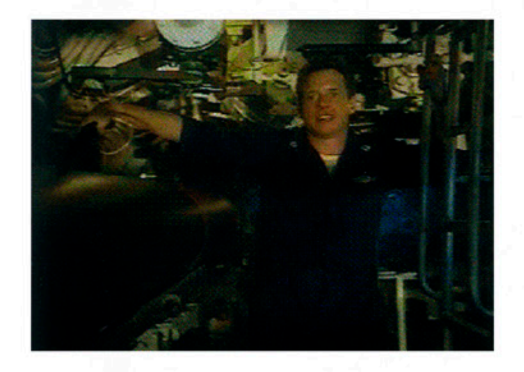
Precio: 7.490
Requerimientos de Sistema: 486/66, Windows 3.1 o superior, 4 MB RAM, CD-ROM 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido
N° de jugadores: 1
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia



Un submarino libio, otro ruso y un saboteador a bordo son los problemas del capitán











lista de todo son las argucias empleadas por el saboteador para zafarse de las pesquisas de la investigación, que chocan con el pretendido realismo que se deseaba.

La gracia del día

Un detalle gracioso y anecdótico, es la forma que tiene Silent Steel de pedir otro CD: una llamada del mando de la flota, o una comunicación de un subordinado pidiendo el CD que corresponde. A veces incluso hay amenazas de por medio si no se inserta el CD pertinente.

Silent Steel es una película interactiva que está muy bien como tal, pero tratar de venderlo como juego es discutible. Cierto es que se puede jugar muchas veces, intentando en cada ocasión explorar diferentes respuestas a las mismas situaciones, pero el problema está en si el usuario estará dispuesto a ello.

El truco es...

Cuando XO se pregunte de donde demonios ha salido una nave libia del Mediterráneo, debes pedir un informe táctico completo acerca de los submarinos Kilo y un sónar inmediato.



Calificación

Silent Steel

Pros: Silent Steel es una colección de secuencias MPEG interactivas rodadas a bordo de un submarino de verdad.
Contras: El juego adolece de una trama melodramática, papeles estereotipados y falta de contenido.



Misterio y terror "light"

Shivers

Como "intermezzo" entre Phantasmagoria y Gabriel Knight 2, Sierra sirve en bandeja una aventura gráfica de corte Myst repleta de puzzles y misterios sin resolver.

Un reto entre estudiantes deja a un joven universitario encerrado en el recinto del Museo de lo Extraño e Inusual del Profesor Windlenot. Obligado a pasar allí la noche, el joven comienza a investigar la forma de entrar en el Museo. Una vez dentro, sus pesquisas le revelarán que hay diez demonios (los Ixupi) sueltos por el edificio.

Así contado, el argumento de Shivers parece bastante simple, pero es que lo es. Aunque a lo largo del juego se suministre mucha más información de fondo, no es más que historia meramente informativa del porqué de los extraños sucesos que acontecen durante la aventura.



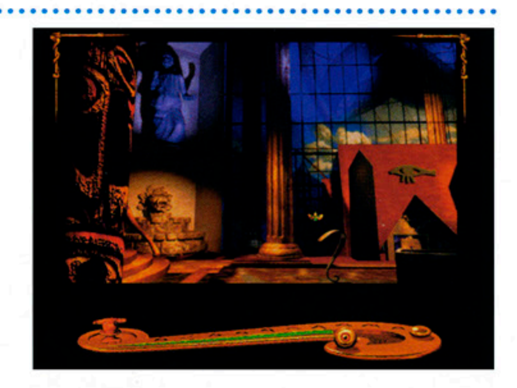
Deja Vu

Es esa sensación de haber vivido en el pasado una situación del presente. El fenómeno es aplicable a Shivers, que con aplastante reminiscencia evoca al Myst que tanto éxito alcanzó hace ya un tiempo. Gráficos muy trabajados y bonitos, animaciones casi inexistentes –el Myst tenía muchísimas más– y una constante punzada de "no sé qué hacer" que pincha repetidamente el cerebro.

La única novedad que Shivers aporta con respecto a Myst son las secuencias de vídeo, el mismo tipo de secuencias que en Phantasmagoria destacaban los fenómenos sobrenaturales.

Demonios

Los Ixupi sólo pueden ser destruidos con la combinación de un jarrón y un medallón que hagan juego entre sí, y cada combinación es aplicable a un único Ixupi. Además, los Ixupi pueden robarle al protagonista los objetos que lleve y dejarlos tirados o escondidos en cualquier lugar del Museo. El protagonista no puede llevar más de un jarrón y un medallón, con lo que si se encuentra con el Ixupi equivocado, tendrá que apresurarse a esconderlos a buen recaudo y encontrar los correspondientes a ese Ixupi.



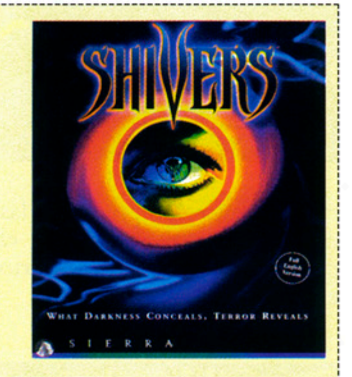


Los gráficos que representan a los Ixupi son un contrasentido: algunos están francamente conseguidos, mientras que otros son tan de dibujos animados, que hacen pensar que se trata de un intento –poco acertado– de introducir una nota humorística en el juego.

Puzzles para todos los públicos

Mientras que algunos de los puzzles que plantea Shivers son aptos para niños de guardería, otros dan tal dolor de cabeza que es mejor no mirarlos. A veces basta con el método del ensayo y el error, pero otras hay que recorrer varias pantallas para recopilar la solución del enigma, como es el caso del "Stonhenge" del jardín del Museo.

Lo que resulta un poco tedioso es tener que resolver el mismo puzzle cada vez que se quiere coger el ascensor, por no mencionar los



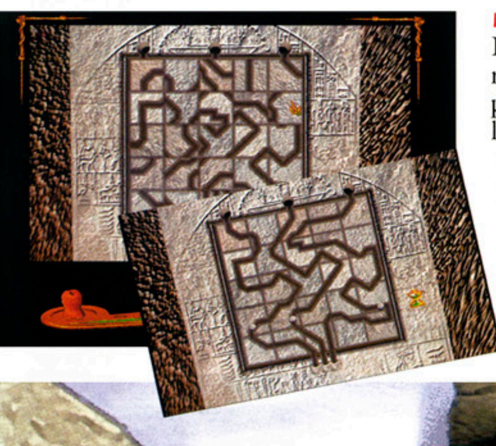
Shivers

Precio: 9.500
Requerimientos de Sistema: 486/33, CD-ROM 2x, 8 MB RAM, Tarjeta de Sonido de 16 bit, Windows 3.1 o superior, SVGA 640x480 256 colores, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel





Las pesquisas revelan que hay diez demonios sueltos por el museo



B.S.O.
Lo único que merece realmente la pena de Shivers, es la magnífica banda sonora adaptada a cada una de las salas del Museo de lo Extraño e Inusual del Profesor Windlenot. Hay efectos auténticamente alucinantes que consiguen por un momento, y a pesar de tener una imagen estática delante, crear una atmósfera relativamente embriagadora, con aromas de almizcle y bálsamos en Egipto, y a verdes praderas en la sala de los Shamanes.



La Serie de Sierra
Con tan fastuosa puesta en escena, Sierra pretende iniciar una serie de juegos de... ¿terror? Uno de los puntos ¿fuertes? del juego es que se puede jugar tantas veces como se desee porque los puzzles, demonios y objetos, cambian de lugar en cada partida. El nivel de jugabilidad no da para tanto. Para colmo de males, el juego está íntegramente en inglés, con lo que aquellos que no posean un buen nivel de este idioma, tendrán que apañárselas.





eternos paseos por las mismas habitaciones para recuperar los objetos que los Ixupi han escondido.

El truco es...

Nada más quedarte encerrado en el recinto del Museo de lo Extraño e Inusual del Profesor Windlenot, gírate hacia la izquierda y tira de la cadena que hay junto a la cabeza de piedra. Tras leer la carta, verás un número dentro de la boca de piedra (el 29). Es la combinación necesaria para abrir el puzzle del cenador que hay junto al lago.

Calificación

Shivers

Pros: La banda sonora de Shivers es genial, ofreciendo contrastes impresionantes de una zona a otra del museo. Los gráficos están muy trabajados y resultan visualmente agradables.
Contras: El objetivo de Shivers bien podría ser el de un juego de plataformas multinivel, con lo que el juego ganaría bastante. Casi no hay animaciones a lo largo del juego, sólo pantallas 3D estáticas. La jugabilidad es casi nula, y lo más práctico para ver un montón de gráficos bonitos es ver el "slide show" que ofrece el programa.



La grosería por diversión

Beavis & Butt-Head in Virtual Stupidity

Beavis y Butt-Head llegan desde las pantallas de televisión de la MTV a la del ordenador, y lo hacen con una aventura cuyo título es de por sí, perfectamente definitorio: Estupidez Virtual.

La atípica serie de televisión creada por y para la MTV, emitida en España por Canal+, ha llegado a ser como tantas otras –Los Simpson, Star Trek y Los Picapiedra por mencionar algunas–, un juego de ordenador. Normalmente, cuando se produce esta adaptación el resultado suele defraudar e incluso horrorizar, ya que los personajes y la filosofía de la serie se ven alterados de tal forma que el telespectador que, esperaba seguir disfrutando en el ordenador, reniega de haberse gastado el dinero.

Sin embargo, en esta ocasión no es así. Los personajes mantienen la filosofía de estupidez y pasotismo irreverentes, comportándose de la forma más grosera y soez posible en todo momento. También poseen ese extraño sentido del humor totalmente salvaje y cruel que arranca la sonrisa a costa de lo ridículo de la exageración superlativa de las situaciones.

El sentido de la vida

Para Beavis y Butt-Head, la vida sólo tiene tres puntos de interés: los caramelos, las tetas y el rock'n'roll. Lo primero no presenta especiales complicaciones, pero lo segundo les resulta harto difícil, y tienen que recurrir a revistas y canales de televisión porno, o a espiar por las ventanas de los servicios y vestuarios de chicas. La música es otro rollo: tienen la MTV pinchada todo el día, y se pasan las horas sentados delante de la tele criticando a unos y a otros. Sólo hay un grupo perfecto: los "heavy" THE GWAR. Están deseando ir al concierto, pero no hay forma de conseguir la pasta necesaria o bien "hacerse" con unas entradas.

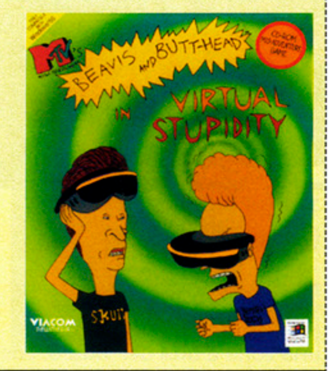


Y aquí justo comienza esta nueva aventura de Beavis and Butt-Head. La terrible pareja tiene que hacer lo imposible por ir a ver a los GWAR, cueste lo que cueste –aunque si le cuesta a otro, mejor–.



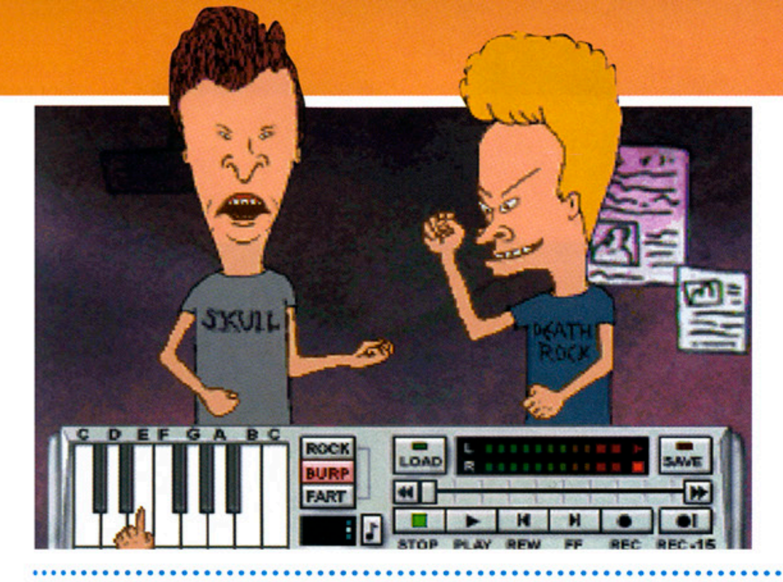
5x1

Beavis y Butt-Head son cinco juegos en



Beavis & Butt-Head...

Precio: 5.450
Requerimientos del Sistema: 486/33, CD-ROM 2x, 8 MB RAM, Windows 95, Sound Blaster o Compatible, Ratón, Tarjeta Gráfica Local Bus o PCI
Nºde jugadores: 1
Editor: Viacom Newmedia
Distribuidor: CIC



La terrible pareja tiene que hacer lo posible por ver a los GWAR



uno. La aventura principal lleva cuatro mini-juegos que se podrían considerar "arcades", alguno de ellos con un importante objetivo que permitirá al dúo proseguir hacia la consecución de su meta: el concierto de los GWAR.

Hock-A-Loogie es quizá el más zafio de todos: el objetivo es escupir desde el tejado de la escuela a todo aquello que pase por la calle. Cuando se logran diez impactos, el "tirador" obtiene un Mega-escupitajo que puede sacar de sus casillas a McVicker, el director de la escuela, y hacerle subir para atrapar al autor de la fechoría. Los efectos sonoros y visuales de este juego son auténticamente realistas, no a tos para jugadores escrupulosos.

Bug Justice: si hay algo que Beavis y Butt-Head protegerían con sus vidas, son sus caramelos. Por desgracia su bolsa se ha caido junto a la escalera de la escuela, y las hormigas, escarabajos y otros insectos son muy golosos. Armados con una lupa, Beavis y compañía tendrán que evitar que los bichos se lleven sus caramelos quemando a las indefensas criaturas de la forma más cruel.

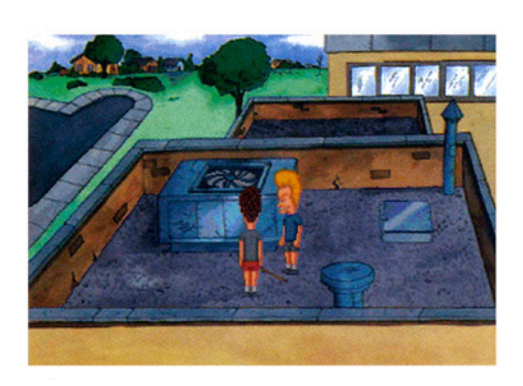
Court Chaos: la antítesis de Beavis y Butt-Head son los yuppies y los JASP. Cuando llegan al parque, encuentran una pista de tenis para niños pijos y otros indeseables elementos de la sociedad. Inevitablemente, la pareja se apodera del cañón de pelotas y se dispone a emplear el tiempo necesario para mejorar su puntería sobre blancos humanos y ardillas.

Air Guitar: Beavis y Butt-Head disfrutan muchísimo con la música que les gusta, pero no tienen la más mínima idea del tema y su oido deja bastante que desear. Gracias a este minijuego, podrán componer bellas melodías utilizando para ello los siguientes instrumentos onomatopéyicos: eructos, pedos y rugidos rock'n'roll. Toda una delicadeza para los críticos.









El truco es...

Para subir al tejado de la escuela, dirígite al gimnasio, salta sobre el trampolín, de allí al plinton, de vuelta al trampolín y desde aquí a la escalera de mano.

Beavis y Butt-Head: Virtual Stupidity es un juego diseñado principalmente para fans de estos personajes, aunque también puede resultar atractivo por su especialísimo sentido del humor para jugadores que no conozcan la serie –y quizá enganche a más de uno–. Los gráficos y el sonido proceden de la serie de televisión, con lo que la calidad es exactamente la misma que en la pequeña pantalla.

La banda sonora es una amalgama de temas de tres grupos: GWAR, Sausage y Primus, estos últimos los más conocidos –por lo menos para los seguidores de eso que los americanos llaman musica alternativa–. El defecto del juego es que el guión no es nada del otro mundo, y el único aliciente es la presencia de la pareja terrible y sus bromas y estupidez constantes.

Calificación

Beavis & Butt-Head...

Pros: El juego es fiel a la idiosincrasia y filosofía de la serie de televisión, y mantiene perfectamente el nivel de despropósito y desparrame de los protagonistas.
Contras: El juego, como aventura en sí, no vale mucho. Se trata más bien de un entretenido pasatiempo con golpes de humor muy conseguidos.



Solo ante el peligro
Dust

Si quieres emular a Gary Cooper, Dust te ofrece una estupenda oportunidad de viajar hasta el salvaje oeste americano para enfrentarte a todo tipo de truhanes y vivir emocionantes peripecias.

El juego no es otra cosa que una peculiar aventura gráfica que bebe directamente de uno de los géneros cinematográficos más populares: el "western". La acción, que transcurre en 1882, nos traslada a un pequeño pueblo, Diamondback, que pese a contar con un pequeño número de edificios y no más de 35 habitantes, esconde en su interior una gran cantidad de sorpresas y misterios a desvelar.

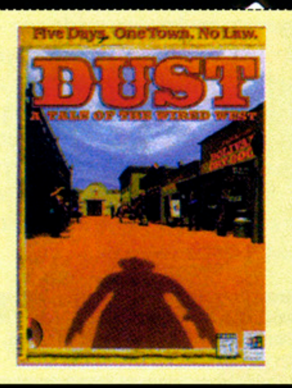
Al comienzo del juego, y pasada la bonita secuencia de introducción, se nos situa en la entrada de Diamondback y apenas se nos aportan datos acerca de tes recabando de todo ello el máximo de información posible. La cosa no va a resultar nada fácil, ya que para los ciudadanos de Diamondback no somos otra cosa que un forastero, y como tal, alguien en quien en principio no se puede confiar...

Hablando se entiende la gente

Los escenarios del juego se nos presentan de forma tridimensional, y cuando nos movemos por ellos tenemos la familiar sensación de reconocer técnicas de programación utilizadas por títulos tan populares como Myst o Dragon Lore; los gráficos, eso si, son bastante más modestos, pero en cualquier caso, y con la inestimable colaboración de la banda sonora contribuyen a recrear perfectamente el ambiente propicio para sumergirnos en el salvaje oeste.

Cada cierto tiempo cruzaremos nuestros pasos con algún personaje de los diferentes que pueblan Diamondback, momento que podremos aprovechar para entablar conversación. Todo el sistema de diálogos se controla a través de un menú que aparece en la parte inferior de la pantalla, donde se nos ofrecen en cada momento diferentes líneas de texto entre las cuales podemos escoger; es decir, el sistema habitual de la mayoría de las aventuras publicadas hasta el momento. Si manejamos con tacto cada situación podremos obtener sustanciosas informaciones y ayudas, e incluso ganarnos la confianza y amistad de ciertos personajes.

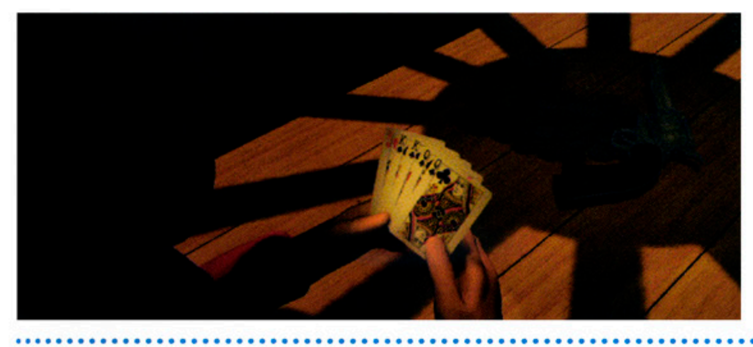
Podemos recoger objetos y utilizarlos, siendo de todos ellos el más importante la pistola, cuya localización será nuestro primer gran objetivo nuestra misión; en realidad esta es parte de la gracia de Dust, ya que sólo de nuestra propia perspicacia, perseverancia y habilidad dependerán nuestros progresos en la aventura. De hecho, nuestro primer objetivo es recorrer el lugar para familiarizarnos con sus calles, edificios y habitan- en el juego, y sin cuya intima compañía nos sentiremos tan desnudos como un coyote sin piel, especialmente si tenemos en cuenta que por Diamondback mueven sus botas variados y peligrosos forajidos, entre ellos uno co-



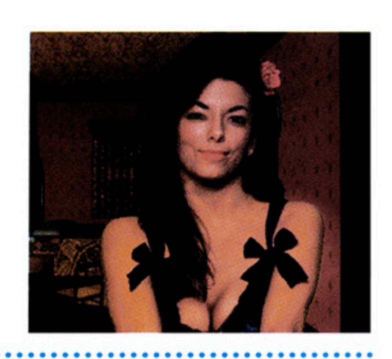
Dust

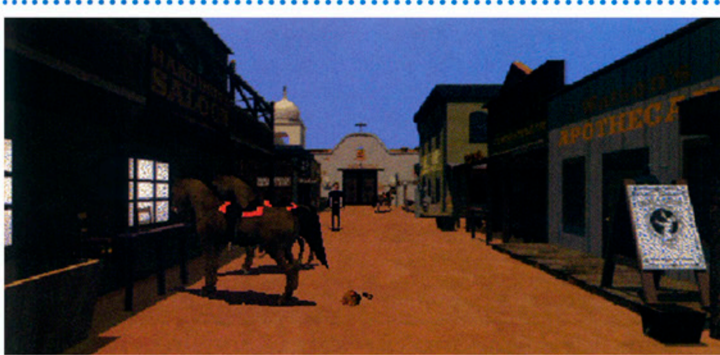
Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: Macintosh color, Monitor en color con 8MB de RAM, Sistema 6.06 o superior, CD-ROM
Nº de jugadores: 1
Editor: Cyberflix/BMG
Distribuidor: BMG/ERBE

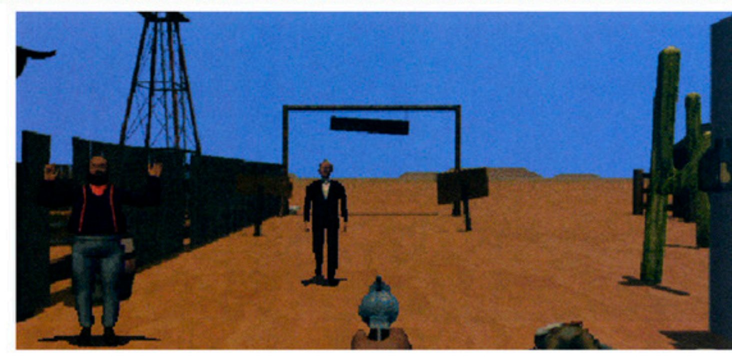




Podemos visitar el salón y jugar al blackjack, al poker e incluso a la máquina tragaperras









nocido como The Kid... pronto descubrirás que en torno a este tipejo gira gran parte de la acción, así como que antes o después deberás enfrentarte a él cara a cara en un duelo a vida o muerte.

Por un puñado de dólares

La acción de Dust transcurre en un tiempo que, sin ser real, imita perfectamente la realidad. Dicho de otra forma, la aventura se estructura por días, y de nosotros depende en cada momento a donde queremos ir y que queremos hacer. Al llegar la noche podemos dirigirnos al hotel a descansar, o bien aprovechar el silencio y la clandestinidad nocturna para continuar nuestras indagaciones. Eso si, otro de los problemas que nos encontraremos –por ejemplo para alquilar una habitación en el hotel– es que cuando llegamos a Diamondback sólo tenemos 5 dólares lo cual, dicho sea de paso, es una formidable... miseria. Por fortuna hay formas diversas de incrementar nuestra "pequeña gran fortuna", por ejemplo visitar el salón y jugar al blackjack, al poker o... ¡a la la máquina tragaperras! (bonito anacronismo, si señor, todo un homenaje a las películas en las que a los indios se les veia el reloj de pulsera...)

Lo bueno, lo feo y lo malo

Dust es una aventura intrascendente, entretenida por momentos, que aporta un argumento original y algunos momentos hilarantes a una concepción técnica no especialmente brillante. Lo mejor del juego sea tal vez, como ya hemos adelantado el hecho de que nos proponga, partiendo de la nada, convertirnos en uno de los personajes más populares (y amenazados) de Diamondback, el sheriff. La traducción del juego al castellano, y el hecho de que además de para PC este disponible para Macintosh le aportan algunos puntillos más en su valoración final. Por cierto, tal vez no te lo hayan dicho nunca, pero jamás debiste cruzar el Mississipi, forastero...



El truco es...

Uno de los primeros personajes que encontrarás al comienzo del juego es un simpático oriental un tanto parco y criptico en sus palabras, pero siempre dispuesto a proporcionarte valiosas informaciones cuando te quedes atascado en la aventura. Por ello, y como es de bien nacido el ser agradecido, no dudes en jugarte tu pellejo por salvar el suyo si se presenta la ocasión...





Calificación

Dust

Pros: El argumento es sin duda el punto fuerte de la aventura, ya que la trama esta perfectamente hilvanada para que te sumerjas lenta pero invariablemente en la acción.
Contras: La utilización del video digital para mostrarnos a los habitantes de Diamondback sería una idea genial, si no fuera por que estos mueven los labios como los muñecos de Jose Luis Moreno...



El 9º pasajero
Alien virus

Joshua y Cora se separan durante un mes por trabajo, y quedan en reunirse en la Estación Espacial Zeus donde trabaja la chica para casarse. A su vuelta, Joshua encuentra un hangar vacío y un robot estropeado. El lugar está desierto.

Un objeto no identificado colisionó con la Estación Zeus hace unos días. Como resultado del impacto, los sistemas energéticos perdieron potencia. Lo siguiente que ocurrió en la estación fue caos, muerte y destrucción. Nadie pudo saber qué eran o de dónde venían, y sólo unos pocos avezados combatientes consiguieron escapar a la masacre.

Cuando Joshua llega a su destino, lo primero que ha de hacer es abrirse paso hacia el resto de la estación, tarea nada fácil. A medida que se interna en la gigantesca estructura metálica encuentra más y más evidencias de que algo espantoso ha sucedido. Sin saberlo, la luz que lleva encendida le protege del ataque de los alienígenas –única diferencia aparente además de las propiamente morfológicas con los aliens de Giger y Scott–.

¿Dónde está Ripley?

Es inevitable la reminiscencia que se produce ante la situación a que se enfrenta el protagonista: está solo en una estación espacial invadida por alienígenas maníacos y psicóticos, y aunque hay algunos supervivientes no es sino una variación con repetición sobre las películas de Ridley Scott y los aliens de H.R. Giger.

A pesar de la "casual coincidencia" del guión, Alien Virus está muy bien ambientado y posee unos gráficos bonitos y muy trabajados, así como una banda sonora aceptable que actúa como colofón de una puesta en escena vistosa y efectista. Además, el juego estará totalmente en castellano cuando salga a la calle —textos y voces—, algo gratificante que hay que agradecer a la distribuidora.

Point&Click

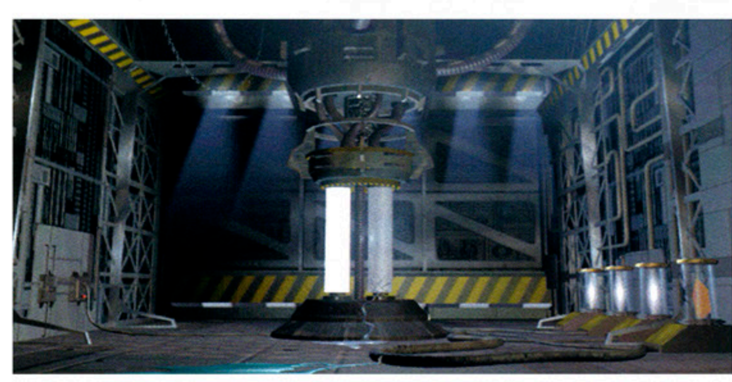
El interfaz de Alien Virus es como tantos otros desde hace unos años: señalar y pulsar el botón del ratón. Con tan sólo cinco comandos disponibles (abrir, cerrar, coger, usar, y examinar), más dos adicionales en los diálogos (dar y mostrar), se consiguen realizar todas las acciones del juego sin echar en falta ninguna otra opción, lo que demuestra que el diseño ha sido muy bien pensado para no volver loco al jugador.

Todas las opciones de juego están disponibles en pantalla, sin tener que acceder a ningún submenú para cargar o salvar partidas o ajustar los controles de volumen. Es la sencillez de jugabilidad que a veces se desea para tantos y tantos títulos.

Soledad espacial

Joshua está prácticamente solo a bordo de la Estación





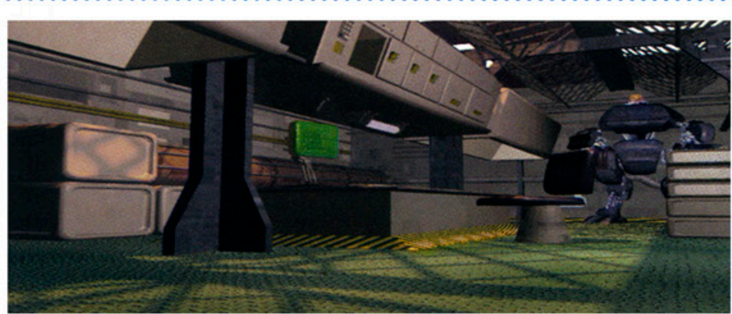


Alien virus

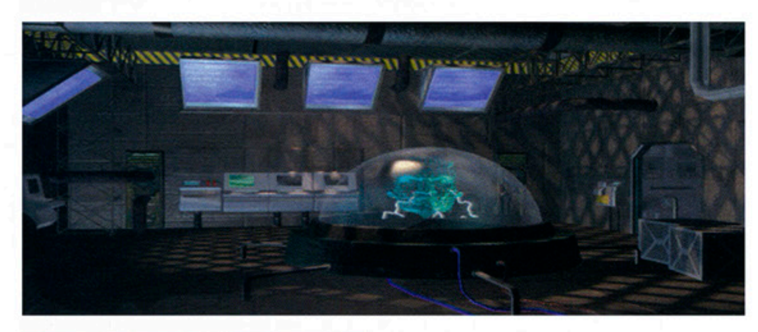
Precio: 7.990 (Orientativo).
Requerimientos de Sistema: 486 386, 4 MB RAM, SVGA Compatible VESA, DOS 5.0, CD-ROM 2x, Ratón, Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1
Editor: Funsoft
Distribuidor: Arcadia



La única compañía son los aterrorizados supervivientes y por supuesto, los alienígenas





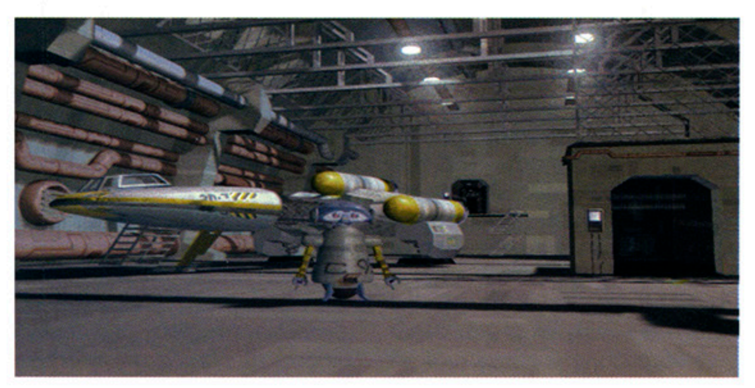






El truco es...

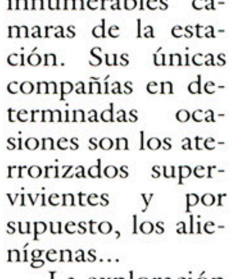
Para salir del hangar, necesitas hablar con el robot averiado. Pero antes, debes coger varios objetos que hay en el almacén. Para acceder a esta estancia, entra en la nave y coge las herramientas que hay a la izquierda del asiento. Utiliza el pelacables con los cables rotos del control de apertura de la puerta y emplea un poco de cinta aislante para empalmarlos. Usa el cable con la batería y conéctala a la fuente de energía de la nave. Ya puedes activar al robot.

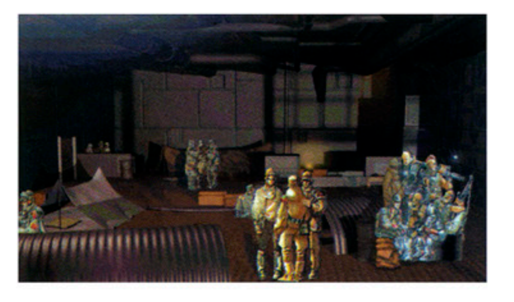


Zeus, algo absolutamente desesperante cuando se tiene que recorrer kilómetros de túneles y pasillos e innumerables cámaras de la estación. Sus únicas compañías en determinadas ocasiones son los aterrorizados supervivientes y por supuesto, los alienígenas...

La exploración de Zeus llevará a Joshua por distintos niveles de seguridad para los que es necesario tener tarjetas de acceso que se obtienen de múltiples formas: registrando cadáveres, en armarios y cajones y otros lugares más raros todavía.

Alien Virus es una entretenida aventura con todos los elementos necesarios para enganchar al jugador durante horas, aunque el guión deja mucho que desea en cuanto a originalidad se refiere.





Calificación

Alien virus

Pros: Alien Virus es una aventura gráfica con un nivel de dificultad que aumenta considerablemente el interés del jugador. La atmósfera desértica de la Estación Zeus es perfecta, y los gráficos recuerdan a los dibujantes como Jiménez que han visto publicada su obra en desaparecidos cómics como Zona 84.

Contras: El guión de Alien Virus parece sacado de las películas de Ridley Scott, y no aporta la más mínima originalidad al juego.





Suspense al límite

Mission Critical

En el año 2134 la humanidad ha reunido los suficientes conocimientos como para permitir que los viajes entre las estrellas se lleven a cabo en periodos relativamente cortos de tiempo. En este contexto transcurre la emocionante historia de Mission Critical.

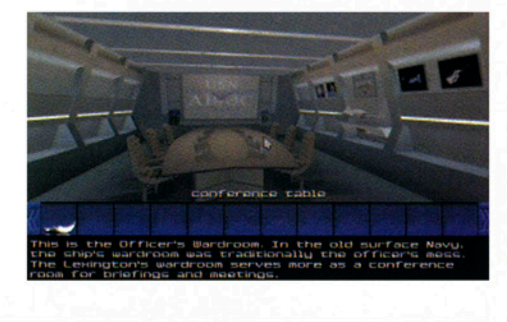
Michael Dorn (Star Trek: La Nueva Generación) y Patricia Charbonneau (RoboCop 2); estos conocidos actores ponen la imagen y la voz de dos de los protagonistas de Mission Critical, y permiten que usuarios en todo el mundo, aficionados a las aventuras gráficas y a la ciencia ficción (ingredientes principales de Mission Critical), pasen muchas horas delante del ordenador, deleitándose con las imágenes, los efectos especiales y la banda sonora que contienen los tres CD´s del juego.

La historia se complica

En una de esas naves espaciales que, como todo el mundo sabe, surcan habitualmente los cielos recorriendo miles de kilómetros entre los planetas, se ha producido un desastre en forma de pérdida de presión (cuando la atmósfera respirable se pierde en el espacio). Tras el ataque sorpresa de un crucero estelar y sus cazas, el capitán de la nave donde transcurre el principio de la acción (USS Lexington), decide rendirse completa e incondicionalmente, debido principalmente a la superioridad numérica y al elevado poder ofensivo del enemigo, y ordena a toda la tripulación que abandone inmediatamente la nave. Después de cerrar el diario de a bordo y mandar los últimos mensajes de despedida, el transbordador parte rumbo a la nave de los asaltantes, donde enseguida se dan cuenta de que existe, por medio de sus sensores, una forma de vida humana oculta que no se ha marchado con sus compañeros de navío.

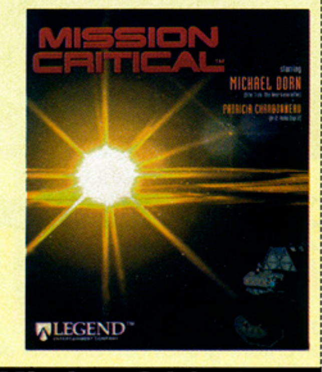


Justo cuando la nave enemiga va a proceder a la destrucción del Lexington y activar todos los sistemas de ataque para moleculizar al crucero estelar en represalia por la supuesta negativa del "desconocido" a rendirse, el transbordador, y con él todos sus tripulantes deciden sacrificarse, para lo cual autodestruyen el crucero, acabando con su amenaza por el momento...



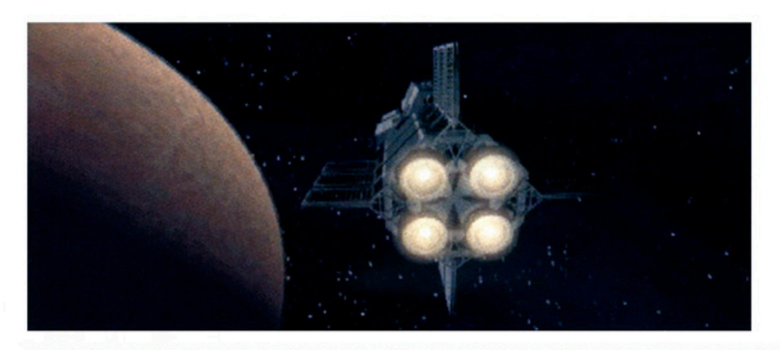
This is the Lexington's state-of-the-art communications center, the 22nd century equivalent of the 'radio shack' on an old surface vessel. This room has just about everything needed for intership and ship-to-ground communications, including tachyon beam uplinks, lasers, and microwave transceivers.

En el Lexington, milagrosamente un sector pudo cerrarse automáticamente de forma estanco tras los daños sufridos y ahí es donde se encuentra el piloto rebelde, aislado del universo por las estrictas medidas de seguridad y cuarentena que rigen sobre las naves accidentadas. Su misión, en primer lugar, consiste en salvarse, y quizás luego pueda pensar en algo que hacer para ayudar al bando del que forma parte. Conviene recordar que la humanidad, ante los nuevos caminos abiertos al espacio profundo y al no tener que convivir en la superficie limitada de un solo planeta, se ha separado definitivamente en dos bandos. La superficie de la tierra (y la de toda la galaxia) está cubierta por sangre de todos aquellos que han muerto por ambas causas, haciendo que cual-

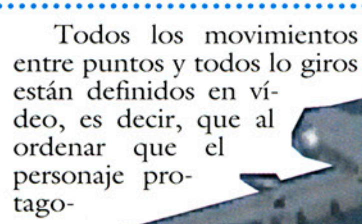


Mission Critical

Precio: 7,990
Requerimientos del Sistema: 486DX 33, 4 Mb RAM,CD-ROM 2X , Tarjeta gráfica compatible VESA.
Nºde jugadores: 1
Editor: Legend
Distribuidor: Virgin Games



Los personajes son totalmente reales, no imágenes generadas por ordenador





El truco es...

Como en todo los juegos de este tipo el truco consiste en coger todo lo que se pueda, además de explorar todas las pantallas a fondo. También es esencial conocer los detalles de la historia para actuar en consecuencia.

quiera de las guerras mundiales anteriores parezca una pelea de patio de colegio: ahora, quizá a bordo de la nave abandonada, muera uno más.

Un alarde técnico

Todo el juego se desarrolla en forma de primera persona, algo a lo que se ha acostumbrado cualquiera que conozca el mundillo de los juegos de ordenador, aunque, y esta es la diferencia, no se tendrá que disparar a todo lo que se mueva como en los conocidos Doom y demás descendientes.

Es un juego considerablemente más tranquilo y relajado; no hará faltar crisparse sobre el teclado buscando tras las esquinas un enemigo al acecho. La verdad es que los gráficos en una SuperVGA magnífica, sumados a la banda sonora espectacular pueden provocar que el jugador se relaje, olvidándose de Mission Critical, y se recueste en la silla limitándose a ver y escuchar.

Todos los movimientos entre puntos y todos lo giros están definidos en vídeo, es decir, que al ordenar que el personaje protagonista avance hacia delante se observará una secuencia de vídeo haciéndolo, sin posibilidad de pararse durante ella hasta que se llega a otro punto donde el programa permite efectuar otra operación, como un cambio de dirección, la manipulación de un objeto o dialogar con alguna persona (o máquina; que también hablan). Este método, prácticamente idéntico al que utilizaba el impresionante Creature Shock, tiene sus inconvenientes: los posibles movimientos por los escenarios están limitados a los que pensaron los diseñadores, así que la independencia no es la misma que la que se puede tener en otros programa en los que sí se puede explorar e investigar libremente.

El vídeo introductorio, que sirve para situar al jugador en la compleja historia (tan compleja que muy bien podría ser la trama de una gruesa novela futurista), es mucho más largo de lo que suele ser habitual. De hecho, el primero de los tres CD´s del juego está dedicado a esta introducción. Los personajes son totalmente reales y no imágenes generadas por ordenador, aunque también es cierto que se intercalan secuencias "artificiales"; pero son de planos generales de naves o de batallas en el espacio, que lo único que hacen es motivar más al que está contemplando el espectáculo. El único defecto que se puede encontrar es la falta de subtítulos, aunque sean en inglés, porque comprender lo que se dice es de máxima importancia para poder seguir la trama del juego.

Afortunadamente, todo este vídeo digitalizado no afecta en absoluto a la jugabilidad, que resulta espléndida. Por ejemplo, cuando se selecciona un objeto sobre el que se puede realizar alguna acción aparecen los verbos válidos para el mismo en la parte derecha de la pantalla. Como sólo se pueden ejecutar las ordenes definidas para ese objeto se ahorrará mucho tiempo en pruebas, y el avance por los diferentes escenarios será mucho más fluido.

Calificación

Mission Critical



Pros: Gráficos y sonido espectaculares en la introducción y el propio juego.
Contras: Diálogo en inglés sin subtítulos (lo mejor sería la traducción).



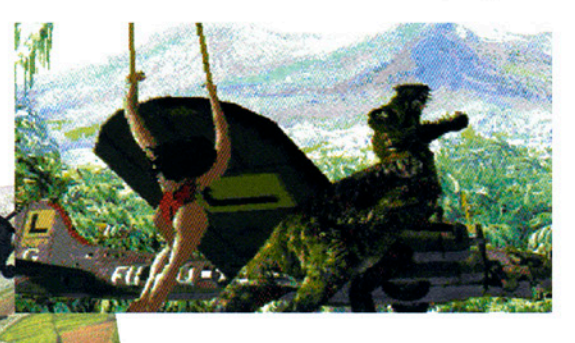
Un edén infernal

Bermuda Syndrome

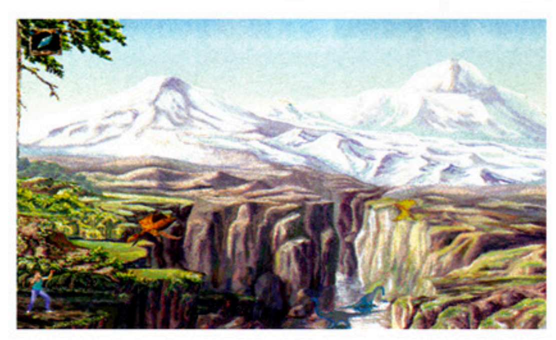
Las misiones secretas sobre el "Triángulo de las Bermudas" pueden ser muy peligrosas. Entre otras cosas porque si son secretas, nadie sabrá donde te encuentras. Estarás "casi" solo allí donde vayas, y precisamente la humana, no será una compañía abundante...

El "Triángulo de las Bermudas", ha sido durante décadas una inspiración para las historias más fantásticas e increíbles. Las desapariciones de los barcos que navegan por sus aguas o de los aviones que sobrevuelan su espacio aéreo, no deja lugar a dudas: algo extraño sucede cuando alguien intenta atravesar ese territorio. Con la escalada de violencia acaecida durante la II Guerra Mundial, las misiones de reconocimiento se incrementaron por parte de los Estados Unidos a lo largo de los territorios circundantes. Así es como Jack J. Thompson se encontró sobrevolando esta zona próxima a las costas de Florida. El inesperado ataque de un aparato alemán, hizo que su avión se desviase del rumbo prefijado. Con uno de los motores destrozado en pleno vuelo por aquel miembro del "Eje", su avión caía cada vez más rápido, hasta que una extraña explosión de luz cegadora le transportó al universo paralelo que se hallaba en el corazón del "Triángulo": allí la prehistoria estaba presente.

Jack tuvo que hacer un aterrizaje forzoso cerca de un extraño altar de sacrificios. Con el ala derecha, decapitó un Tyranosaurio al estrellarse, y antes de que el dinosaurio acabase con la vida de la princesa Natalia, que se encontraba atada y medio desnuda entre las dos columnas que dominaban el montículo. En su compañía, recorrerá la tierra perdida en busca de una salida que le devuelva a su mundo de origen. ¿Pero le devolverá al que él quiere o a otro distinto? Es algo que deberás averiguar por ti mismo.







Escenas y mundos

Durante el desarrollo del juego, en Bermuda Syndrome tendrás la oportunidad de explorar diversos mundos, cada uno con sus dificultades propias y a la vez apropiadas –valga la redundancia–. Como jugador principal en esta aventura gráfica llena de acción, adoptarás la identidad de Jack, y la princesa Natalia será tu acompañante allí donde vayas. Ella conoce mejor que tú esos parajes y a veces intuye los peligros. Cuando no insista en acompañarte, será porque algo va mal. Reconsidera tu situación, prueba a preguntarle, y mira si has pasado por alto algo importante. En ocasiones tendrás que hablar con ella para convencerle de lo bueno que será tu próximo movimiento, o para pedirle consejo cuando te encuentres en apuros, porque el programa te permite a veces seguir jugando aunque hayas realizado mal algún paso previo. Será agradable también hablar simplemente por hablar ¡O por besar! Sí, has leído bien, porque a la princesa le resulta bastante interesante lo de los besos, y a veces se sentirá tan irre-

BERMUDA SYNDROME

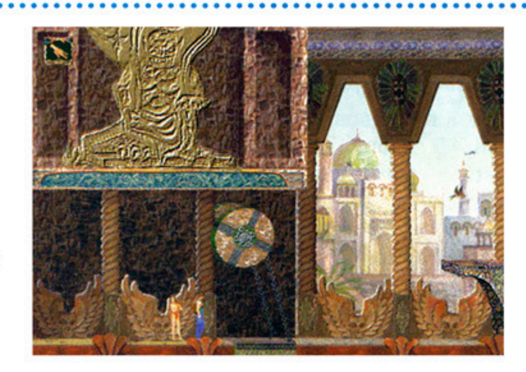
Bermuda Syndrome

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486/33, CD-ROM 2X, Windows 3.1 ó 95, Tarjeta de sonido.
Nº de jugadores: 1
Editor: Century/BMG
Distribuidor: BMG/Erbe

Una explosión cegadora le transportó al universo paralelo que se hallaba en el Triángulo

mediablemente atraída hacia ti que te pedirá uno: te aconsejo -aunque no creo que haga mucha falta- que no la rechaces...

El juego transcurre en un escenario lineal que puedes recorrer de izquierda a derecha o viceversa. A diferencia de ti o de la princesa, que aún siendo imágenes en tres dimensiones sólo podréis moveros en dos, algunos de los seres que habitan ese extraño mundo, pueden desplazarse en las tres: arriba, abajo y también en profundidad. Por otra parte, el comportamiento de las diferentes criaturas que lo habitan, puede dar pie a que realices alguna acción, o esperar que sean ellos quienes se muevan. Tendrás armas con las que defenderte de los peligros o cazar, y el menú de iconos tiene los elementos acostumbrados: vida, oxígeno cuando estás bajo el agua, carga del rifle, una pantalla vacía que se irá llenando con los elementos que vayas recogiendo... ¡PERO! incorpora algo más: una pequeña ventana con la que te familiarizarás enseguida y que aporta pistas a cerca de las acciones que debes llevar a cabo en situaciones concretas... una gran ayuda cuando no estés seguro de que hacer.

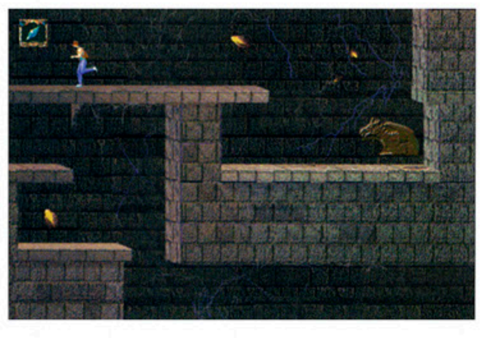




Mundo dinosaurio

Es el primer mundo al que te enfrentarás. Se trata de recorrer un frondoso bosque milenario por el cual pululan criaturas ya extintas en el mundo real. Otras ni siquiera han sido vistas aún, pero seguro que existieron. Deberás ser muy astuto, ya que en la mayoría de las ocasiones, la línea recta no será el camino más corto entre dos puntos, o al menos no será el camino que te permita sobrevivir. En este paisaje, encontrarás además, tótems de piedra con unos cálices donde encajar un determinado cristal –tendrás que encontrarlo– que podrá teletransportarte a otros lugares diferentes, entre ellos el mundo subterráneo. Deberás cazar pequeños animales para poner cebos a otros más grandes y peligrosos, defenderte del ataque de los reptiles-pájaro, cruzar ríos y superar un sin fin de imprevistos, los propios de un agitado paseo por la jungla.











Cuando te encuentres con el primer dinosaurio, dispárale un tiro de lejos y sube al rudimentario refugio con la princesa. Espera que quede atrapado y cuando lo esté, baja al suelo y mátalo.



Acción



Más de 250 escenas distintas que deberás explorar y conquistar, y una avalancha de 70 caracteres en 3D











Mundo bajo el agua

El primer contacto con este mundo será a través de un transportador que encontrarás en el desarrollo de las primeras pantallas. En realidad, no está totalmente sumergido, sino que encontrarás parte de sus túneles bajo el agua y parte por encima. A veces te toparás con insectos gigantes –chinches, escorpiones o luciérnagas– que dificultarán tu avance. También, la existencia de mecanismos ocultos que activan desplazamientos dentro del complejo de túneles quedará al descubierto cuando tu propio peso los ponga en movimiento. Para salir de allí deberás usar de nuevo los tótemes de teletransporte que se encuentran esparcidos por los pasillos. Puede que te encuentres frente a algún artefacto esférico impresionante... ¿servirá para algo?

Mundo de las cavernas

Una vez que hayas cruzado el río junto con la princesa, encontrarás a un anciano cuya hoguera se encuentra encendida. Natalia tomará prestada una improvisada antorcha con la que iluminar los subterráneos. Oscuras cavernas donde habitan seres con intenciones oscuras, murciélagos, esqueletos vivientes, etc. y un interminable hormiguero de cuevas y laberintos de bifurcaciones... una auténtica locura y el reto más complicado del juego.

La ciudad olvidada

En ella encontrarás al padre de Natalia, el final del juego, y más problemas de los que nunca imaginaste. De todas formas, las acciones más importantes del juego por orden de prioridad son: deponer a Telquad y conquistar a los hombres-serpiente; encontrar un antídoto para salvar al rey, y por último, regresar a tu dimensión con el corazón de la princesa prendado de ti.

Todo esto es un trabajo para héroes; se trata de resolver horas y horas de exploración, acción y solución de acertijos con cincuenta niveles en cada uno de los cuatro mundos. Otros tantos enemigos diferentes te acecharán a través de los escenarios que, junto con las secuencias de animación y el sonido, constituyen la fusión de dos realidades dimensionales: la unión de lo arcaico y lo moderno, entre el pasado y el presente en un solo momento temporal. Pero no sólo el poder bruto permite a los intrépidos conseguir sus objetivos: la mente puede convertirse en una poderosa e indestructible arma. Más de 250 escenas distintas para explorar y conquistar, y una avalancha de 70 caracteres en 3D para amenizar la partida. El juego es un paseo sobrenatural a través de un mundo fantástico con gráficos creados por un equipo que incluye técnicos de Disney. La cadencia de los colores y la atmósfera de luz tamizada, convierten ese mundo ficticio en algo auténtico dentro de tu imaginación. Existen pasajes para todos los gustos: cada uno de los mundos elegidos para la aventura tiene su atmósfera propia, que será menos misteriosa a medida que vayas adquiriendo información acerca de esta nueva dimensión donde estás inmerso para utilizarla y concluir con éxito tu aventura.

Calificación

Bermuda Syndrome

◎◎◎◎

Pros: Sus fantásticos escenarios lo son por partida doble: por lo bien realizados que están y por su diseño a la vez desconocido y familiar. Además, el movimiento de los protagonistas y sus contrarios, es insuperable.
Contras: Algunas pantallas están tan atiborradas de ilustraciones que no dejan lugar para el reconocimiento visual de los mismos protagonistas. Por otra parte, las elaboradas imágenes de la selva y otros parajes, contrastan mal con el ascetismo –sea voluntario o involuntario– del mundo sumergido.



Un futuro salvaje
Mortal Coil

Mortal Coil forma parte de la nueva generación de los juegos tipo Doom. Incorpora estrategia, un interfaz multipersonaje y un guión que por primera vez tiene peso sobre la línea de acción.

Año 2269. La humanidad alcanza unos progresos tecnológicos impresionantes, y está a punto de exterminar a una raza alienígena para colonizar su planeta. Año 2005. El mundo está a punto de ser invadido por una raza alienígena que ha viajado en el tiempo desde el futuro para destruir todos los complejos de I+D existentes y de paso, exterminar a la humanidad. Candy Monroe y su equipo son los responsables de acabar con la amenaza.

Mortal Coil utiliza el interfaz de movimiento 3D del Doom, e incluso las mismas teclas. Sin embargo, aporta tanta novedad que rápidamente se deja a un lado la comparación.

Multipersonaje en tiempo real

La primera y más obvia novedad es la utilización de un equipo de hasta cuatro personajes para llevar a cabo las distintas misiones. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades, y puede ser dirigido de forma independiente al resto mediante las opciones estratégicas. En pantalla, el que los personajes vayan por separado o por parejas, se traduce en un visualizador cuádruple, con un personaje por ventana. En cualquier momento se puede tomar el control del personaje deseado y proseguir la misión "a mano".

Además, los objetos encontrados, así como el armamento, se pueden transferir de uno a otro personaje según las necesidades de cada uno.

Estrategia de equipo

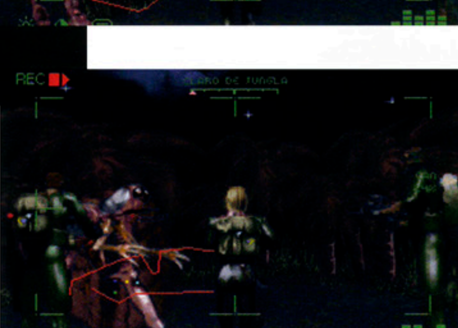
En la pantalla del mapa se pueden tomar decisiones que afectan a los objetivos individuales de cada miembro del equipo. El sistema es muy sencillo: se marcan unos puntos de ruta y se asignan a los personajes, dando después órdenes concretas como barrer la zona o guardarla. Así mismo, se pueden fijar puntos de reunión de varias fracciones del equipo.

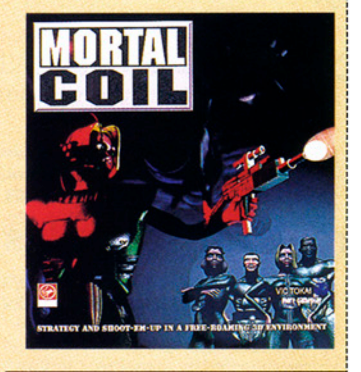
Las ventajas de utilizar este sistema radican principalmente en el ahorro de tiempo para completar cada misión, evitando en lo posible de esa forma que expire el plazo que disponemos para finalizarlas.

Como adición a las opciones estratégicas, el equipo







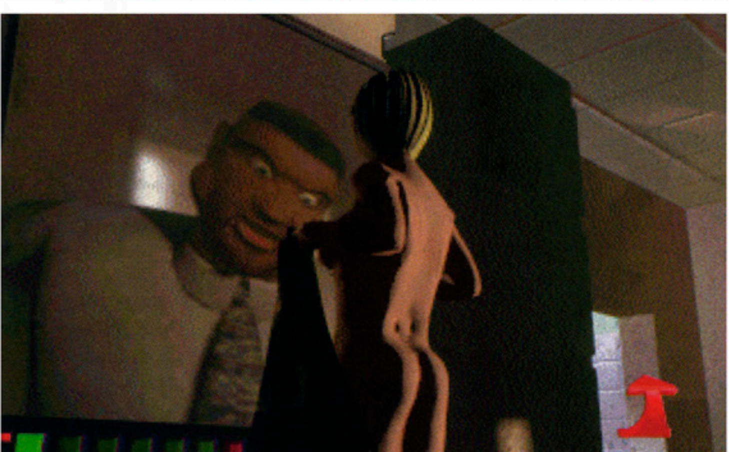


Mortal Coil

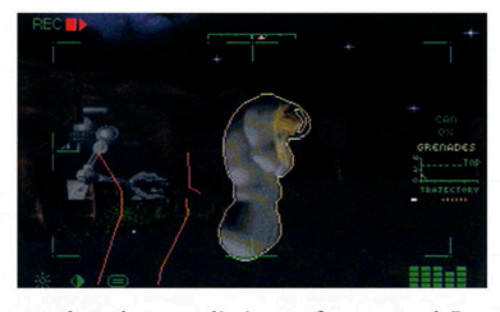
Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/33, 4 MB RAM, SVGA VESA, CD-ROM 2x, 20MB de Disco Duro, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1-4
Editor: Vic Tokai
Distribuidor: Virgin



Los alienígenas intentarán colocarse en todo momento a la espalda de tu equipo











puede adoptar distintas formaciones que le permitirán enfrentarse mejor a determinadas amenazas. Cada una de ellas tiene puntos fuertes y débiles, y no es bueno utilizarlas al azar porque puede producirse un pequeño desastre.

Inteligencia simulada

Vic Tokai ha desarrollado un sistema de inteligencia artificial denominado VIBE (Virtual Intelligence Behavioural Environment). Este ingenio consigue que los enemigos, en este caso alienígenas, reaccionen ante los distintos comportamientos del usuario adaptándose a cada situación según les convenga, de forma que no se limitan a ser meros blancos de tiro.

Con VIBE el juego es mucho más interesante, y supone un desafío aún mayor para el jugador, ya que los alienígenas intentarán colocarse a la espalda del equipo, o bien utilizarán armas más potentes para proteger sus nidos.

Adultos e infantes

Mortal Coil posee dos configuraciones según la sensibilidad del usuario: una para adultos y otra normal. La única variación de la de adultos con respecto a la normal es el lenguaje utilizado y las secuencias mortales, que son mucho más duros y realistas.

Sin embargo, en la versión que se edita en nuestro país -textos en castellano y voces en inglés-, la dureza del lenguaje se nota exclusivamente en las voces originales, puesto que en los textos han suavizado expresiones como "screw" y similares que son lo que le confiere cierta autenticidad a los personajes.

Mortal Coil merece bastante la pena, aunque el nivel gráfico no sea especialmente bueno excepto en las secuencias animadas –que poseen una calidad impresionante–. En cuanto al sonido, pasa desapercibido por su normalidad. Aunque eso sí, Mortal Coil ofrece una curiosa opción: si te consideras capaz de doblar tú mismo las voces, puedes grabar tus mensajes en archivos tipo WAV y renombrarlos para sustituir los que hay en el directorio \VOICE de tu disco duro: el resultado es francamente curioso.

El truco es...

Utiliza las granadas (tecla 2) para destruir los nidos de los alienígenas. Si lo intentas con la UZI tardarás demasiado y te verás rodeado enseguida de alienígenas.

Calificación

Mortal Coil

Pros: Mortal Coil supone una interesante aportación a la miríada de juegos tipo Doom que han inundado el mercado últimamente. Las opciones estratégicas son fabulosas, y el VIBE mantiene constante el nivel de desafío del juego.

Contras: Los gráficos de Mortal Coil durante el juego son bastante pobres, y hay muchas teclas –como suele ser habitual en estos juegos– para controlar el equipo a la perfección.



Hiperactividad espacial

The Hive

Uno de los pocos juegos exclusivos de Windows 95 que saca el máximo partido de las ventajas del sistema operativo de Microsoft es The Hive, un arcade de acción trepidante que hará sudar las manos de cualquiera que se atreva a ponerse al mando del protagonista del juego.

No es que Trimark haya dado un giro de 180 grados o haya renacido de sus cenizas, sino que sorprendentemente sienta un precedente en las futuras producciones arcade para Windows 95. La calidad del juego deja el listón muy alto para títulos venideros.

El esfuerzo humano y técnico realizado para crear The Hive no sólo ha sido tremendo, sino que sorprende el subidón de calidad de una compañía cuyas producciones anteriores no lograron tanta repercusión como ésta. Aunque la filosofía del entorno de The Hive es muy similar a la de la saga Star Wars de Lucas, la combinación de las animaciones con el juego en primera persona y el sistema de seguimiento tipo Rebel Assault, produce un resultado final realmente asombroso.



Acción argumentada

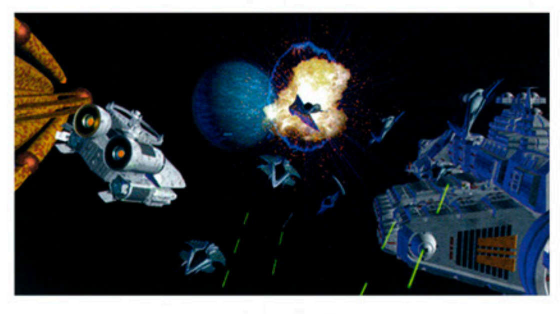
No sólo la acción es protagonista en The Hive, sino también una trama muy trabajada cuya complejidad hace palidecer a los últimos guiones de la serie Star Wars –donde parece que por ser un título de la saga, se perdona todo–. Esta trama se ve reflejada en las secuencias no interactivas del juego, y verdaderamente muchas de ellas son vitales para la consecución del objetivo final de esta odisea.

Estas escenas animadas han sido elaboradas con gráficos renderizados en 3D, utilizando texturas mapeadas, y en el modo de 65,000

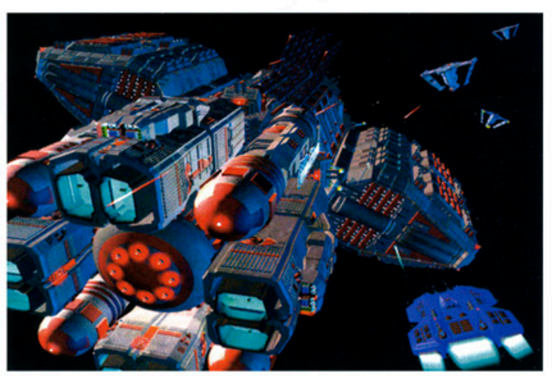


The Hive

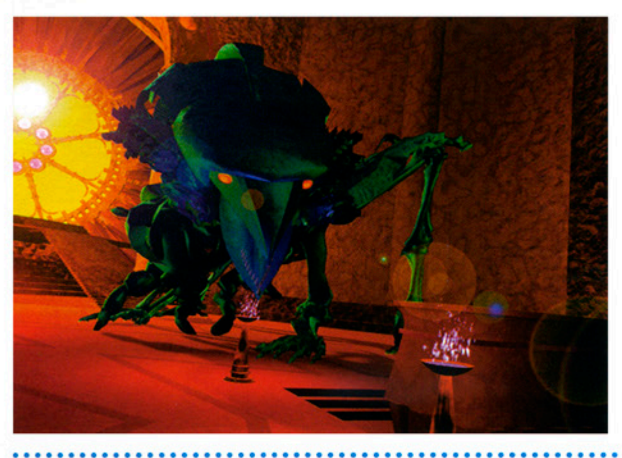
Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos del Sistema: 486 DX66, 8MB de RAM, SVGA PCI o VLB, Windows 95, tarjeta de sonido, joystick, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: 1
Editor: Trimark
Distribuidor: Arcadia











The Hive es una sobredosis de calidad, adictividad y jugabilidad







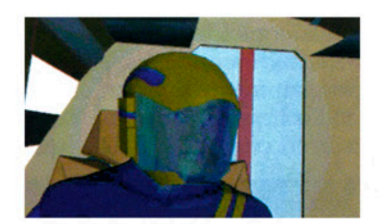


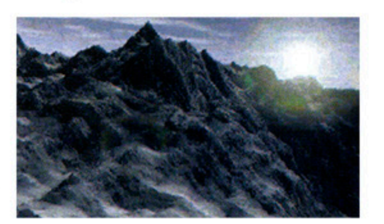
colores la vista quita el hipo. Si bien los requisitos mínimos son de un 486 con 8 Mb, el visualizar estas imágenes con la fluidez adecuada obliga a utilizar un Pentium con al menos 16 Mb de RAM, pero es un requisito que bien merece la pena dadas la alta adictividad y jugabilidad de The Hive.

El protagonista del juego tiene como misión infiltrarse en el complejo Black Nexus, donde actuará de agente doble para obtener información de acceso restringido que le suministrará otro agente doble, Ginger, una científico de Black Nexus. Todo el plan se tuerce de mala manera ante la evidente superioridad numérica del enemigo, y el héroe intenta escapar llevándose consigo a Ginger.

Como un grifo abierto

El chorreo continuo de imágenes y acción sin el más mínimo salto o tropezón, exige del jugador una concentración absoluta. Si además se tiene en cuenta la dificultad impensable de algunas fases y el ritmo de sucesión de los acontecimientos, el resultado es un Hive-adicto que no soltará el ratón ni para ir a cenar.

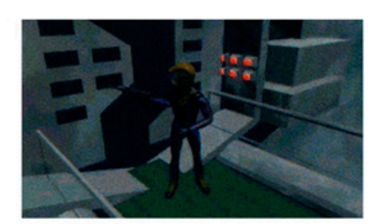












La sensación de verse transportado a otra galaxia se ve acentuada con una banda sonora cuya soberbia calidad, crea una burbuja que sumerge al jugador en un remoto rincón del universo al mismo tiempo que le aísla del mundo que le rodea. Con The Hive no sólo se matan marcianos, sino que se viaja durante horas a un lugar en el que no hay tiempo para pensar ni calibrar las acciones, donde no hay sitio para vacilaciones ni dudas, y en el que un segundo de retraso al reaccionar puede resultar mortal.

The Hive es una sobredosis de calidad, adictividad y jugabilidad, y aunque en ciertos momentos peca de excesiva dificultad, la acción constante sin descanso –salvo durante las animaciones– y la posibilidad de rejugar las fases ya terminadas, hacen de esta producción un título merecedor de un lugar en la estantería de los favoritos de todos aquellos que puedan permitirse el lujo, gracias a la potencia de su máquina, de disfrutarlo en todo su esplendor.

El truco es...

Una vez que hayas aterrizado y eliminado a todos tus enemigos, el suelo se hundirá bajo tus pies. Entonces caerás en una cámara de una base en la que recibirás una comunicación de tu contacto. Tén preparada la mano para matar a un enemigo que aparecerá por la derecha, tras un brusco giro de pantalla. Tienes menos de 2 segundos para hacerlo... no digas que no te habíamos avisado.

Calificación

The Hive

Pros: The Hive es un juego de acción arcade entramado sobre un potente guión de fondo, con una presentación sonora y visual impactantes que unidas a un alto nivel de adictividad, producen un resultado magnífico.
Contras: En ciertas fases del juego el cursor resulta virtualmente invisible, con lo que se dificulta aún más la tarea de eliminar a los enemigos.



Los días de un confuso porvenir

Cyberia 2: Resurrection

Los pilares básicos de la sociedad cayeron en las primeras décadas del año 2.000 La delincuencia era frecuente y un hombre contrajo una deuda para con la sociedad. El pago de ese error sería mas costoso que la propia muerte. Un desliz más caro de lo que nunca imaginó...

Los días de un incierto futuro, reflejados en las "oscuras" pantallas de desarrollo del juego, envuelven a esta aventura gráfica llena de acción, en una atmósfera neblinosa que resalta la dureza de las técnicas de supervivencia cuando una persona se atreve a enfrentarse contra el desmesurado poder de la FWA. Esta organización controla la mente y los sentimientos de todo aquel que cae bajo sus redes, salvo los de algunos rebeldes que han logrado evitarlas.

Todo empezó cuando Zak cometió un delito penado con la muerte. Antes de la ejecución, le ofrecieron dos alternativas: por un lado, aceptar una misión imposible cuyas consecuencias lamentaría toda su vida; y por otro la muerte mediante la aplicación de una inyección letal. Quizás hubiera sido mejor la inyección... El objetivo de la empresa encomendada: destruir el mando central del CARTEL. Los científicos de la FWA habían introducido en su cerebro un microchip que se fundió con sus neuronas, creando así como arma el cyberión. Zak –y su microchip de mineral de cyberia– cumplieron la parte del trato que les incumbía tras introducirse en las defensas del Cartel y destruirlo, pero el Dr. Corbin no se contentó sólo con eso: quería borrar cualquier amenaza rebelde de la faz de la Tierra. Para ello extrajo del cerebro de Zak la sustancia cyberia y le hibernó. Dispuesto a propagar una epidemia entre los rebeldes, el Dr. Corbin necesitará un antídoto para proteger a todos los adeptos de la FWA. Pero a veces los planes se tuercen y Zak, descongelado y alentado por la dirigente rebelde Major Novelle Corbin, –hija del mismísimo profesor–, se embarcará en la difícil aventura cuyo objetivo supone encontrar el preciado antídoto, y que constituye la espina dorsal de Cyberia2 Resurrection....





El principio

La génesis del juego está constituida por una persecución sin tregua sobre un vehículo de motor desde el cual abres fuego contra elementos tierra-tierra y tierra-aire. Tras superar esta fase, entras directamente en el interior de la base: te adentrarás en un submundo de laberintos y trampas, defensas ocultas y desagradables sorpresas capaces de hacer trastabillar la voluntad más férrea. Todo el entorno, sus pasillos, los restos de sustancias letales en el suelo, el despliegue tecnológico de armamentos... Creo que Alien Odyssey tiene mucho en común con Cyberia2, circunstancia que podrás ir apreciando al jugar.

En Cyberia2 tu primera misión será destruir la mayor cantidad posible de vehículos tanto terrestres como aéreos que vayas encontrando a lo largo de tu periplo prefijado a través de las autopistas de la ciudad, y una vez hayas superado este trance, podrás adentrarte en la base enemiga cuyo principal peligro es la desorientación que ocasionan los incontables pasillos: por supuesto no me olvido de los líquidos pegajosos que cubren parte del suelo y que

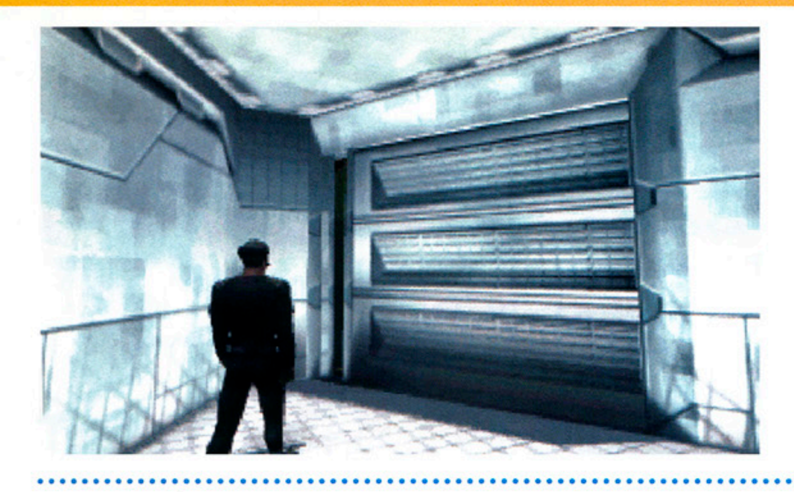




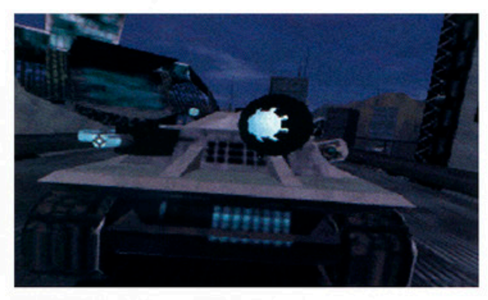


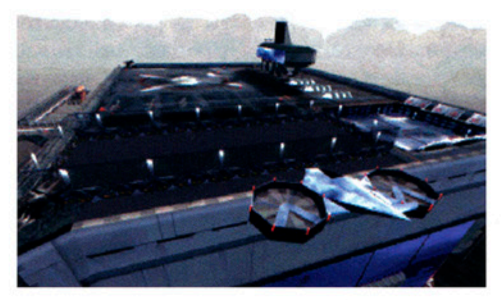
Cyberia 2

Precio: 8.500 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486 a 50MHz, 8 Mb de RAM, MS-DOS o Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, VGA
Nºde jugadores: 1
Editor: Xatrix
Distribuidor: Virgin IE



La oscura atmósfera nos transporta a un futuro decadente







acabarán contigo si se te ocurre pisarlos.

La oscura atmósfera de Cyberia2, nos transporta a un futuro decadente donde se introducen elementos futuristas muy en línea con "Alien, el Octavo Pasajero", totalmente opuestos a la inmaculada brillantez de otros mañanas paralelos como los propuestos en "Odisea espacial 2001" o los asépticos interiores del avanzado pasado donde los cruceros imperiales que participaron en "La Guerra de las Galaxias" dominaban el vacío.

Curioseando...

Durante los primeros momentos de Cyberia2, te encontrarás moviéndote a través de una animación donde se han montado ciertas partes de la imagen principal, la cual se mueve -dependiendo de la escena-, sobre el fondo. Es decir, por un lado está el decorado a través del que tu te mueves y por otro lado tendrás los objetos que no forman parte de la animación de fondo, que en cualquier caso es inamovible. El programa del juego te conducirá a lo largo de una línea de tiempo. Por decirlo de alguna forma los objetos contra los que disparas no forman parte de la animación general, sino que son animaciones individuales con sus características particulares. Cuando disparas un blanco y consigues alcanzarlo, esa animación parcial desaparece y la general continúa; produciéndose cortes en la escena.

Un último consejo: no desesperes cuando acaben con tu vida, pues como bien reza el título en el juego, pronto resucitarás. Cyberia2 está dividido en hitos que graban automáticamente las fases superadas, de forma que cuando mueres no tienes que comenzar desde el principio. Y es que no hay nadie a quien no le guste la vida aunque sea a costa de la resurrección...



El truco es...

Evita los pilotos luminosos que se encuentran a media altura en los pasillos. En la habitación donde se encuentra la piscina ácida, destruye sólo la caja de registro del centro.







Calificación

Cyberia 2

Pros: El juego introduce gráficos tridimensionales muy trabajados, corre deprisa y de forma contundente obligándote el transcurso de los acontecimientos a tomar decisiones rápidas sin dejar lugar para el tedio.
Contras: En determinados momentos, tus acciones se ven limitadas por itinerarios ya trazados (Vgr.: el recorrido con el coche) Esta sensación es un poco frustrante dado que en otros momentos del juego la sensación de libertad es total y absoluta.



El precio del triunfo

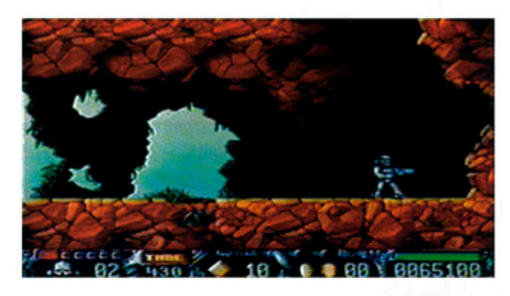
Turrican II

Con todo un alarde de tecnología armamentística en sus manos, y el vertiginoso torbellino de enemigos, disparos y trampas, -con sus vidas y bonus-, esta asombrosa segunda parte, renace de las cenizas primeras con renovado vigor.

A menudo se cuenta que la gente no se sorprende ya casi por nada, pero cuando tomas las riendas de la segunda parte de Turrican, lo primero que te impresiona es la velocidad con que se suceden las escenas, precisamente en un juego donde el mayor peligro reside en avanzar demasiado aprisa. Me explico: la trampa de este cúmulo de plataformas, consiste precisamente en la forma de actuar del protagonista. Cuando avanzas a lo largo de las pantallas donde se desarrolla la acción, los enemigos que te acechan se distribuyen en oleadas; hordas de engendros que te quitarán la vida de forma rápida y despiadada. Estas multitudes, sin embargo, pueden ser controladas, no permitiendo que se te acumulen las integrantes de varias embestidas en la misma zona de juego, especialmente si lo que te acosa sin cesar son esas raras abejas, cuyo talón de Aquiles es la propia colmena que las produce. Si no destruyes la fuente, te incordiarán hasta la muerte durante todo el tiempo que dure la partida, en la superficie o en las cuevas, bajo el agua o allá donde te encuentres.

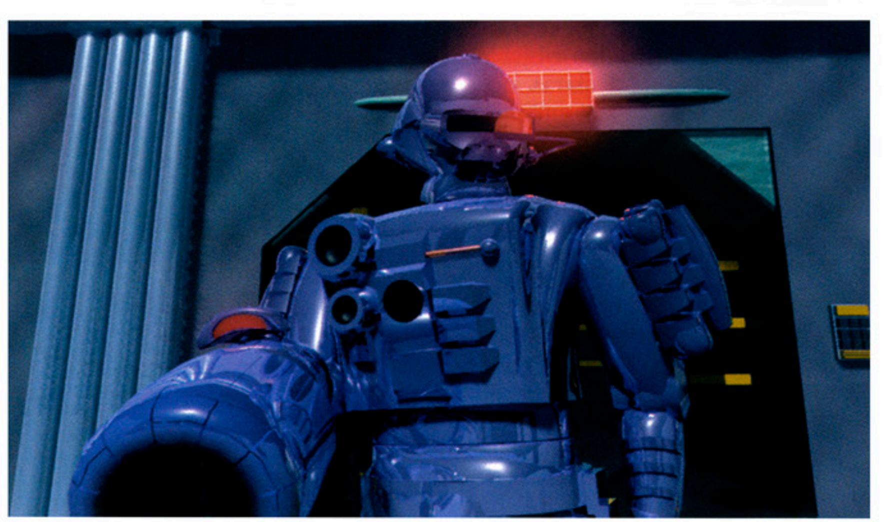
Otros enemigos, aparte de los inevitables "monstruitos" de final de fase, que han creado ya una tradición en este tipo de juegos, son las manufacturas mecánicas que andan sueltas por el decorado: robots bípedos, aliens, tanques, llamaradas que surgen inesperadamente del suelo, máquinas similares a rechonchas arañas que no paran nunca de disparar, bombas suicidas –cuando las veas, sabrás a que me refiero–, etc. Un sinfín de competentes adversarios que no dejarán que te aburras durante un solo instante... Sabrás lo que es luchar como un demonio por la supervivencia.





En el campo de batalla

Mediante tu personificación en Turrican como el "Rambo de los astronautas", deberás atravesar y vencer los peligros de cinco mundos repletos de sinsabores, hasta que encuentres la nave espacial, que deberás guiar a través de otros tres niveles. A lo largo del juego, se encuentran repartidas unas cajas repletas de provisiones para tu largo viaje: bom-



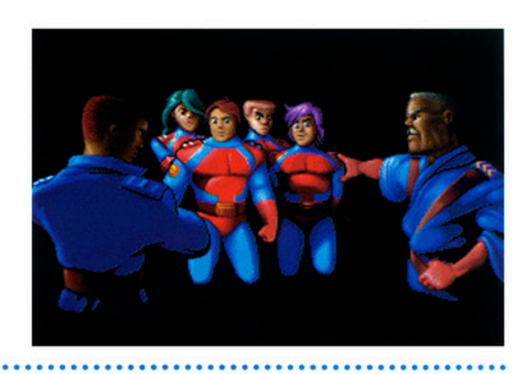


Turrican II

Precio: 4.990
Requerimientos del Sistema: 386 a 40 Mhz, 4Mb de RAM, SVGA, MS-DOS 5.0, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido
Nºde jugadores: 1
Editor: Funsoft
Distribuidor: Arcadia

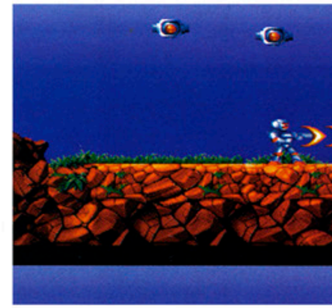


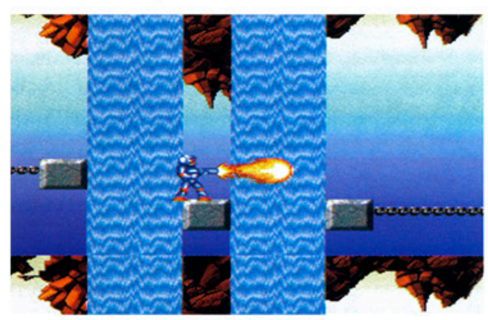
Deberás atravesar y vencer los peligros de cinco mundos repletos de sinsabores

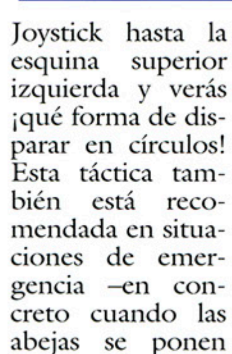


bas, energía, escudos extra, etc... que deberás vaciar bien pegando cabezazos contra ellas, o bien disparándoles sin remilgos. Deberás encontrar estas cajas –que son invisibles–, como te explico más adelante. Entre las armas de las que puedes presumir, se encuentran un "rebotador" de disparos, minas, y explosiones lisas de energía pura –hacen un impresionante barrido a derecha e izquierda– Cómo no, también tendrás algunas –pocas, pero brillantes– vidas extra, que se encuentran repartidas a lo largo de los niveles en escondrijos difíciles de descubrir. Para averiguar dónde se encuentran las cajas que antes mencioné, debes pulsar el botón de disparo y mantenerlo hasta que comience a salir una ráfaga ininterrumpida de fuego desde el cañón, la cual tiene un alcance limitado. Acto seguido, lleva el mando del Joystick hasta la esquina superior izquierda y verás ¡qué forma de disparar en círculos! Esta táctica también está recomendada en situaciones de emergencia –en concreto cuando las abejas se ponen pesadas y no encuentras su colmena–.









Tus defensas

Ante todo, habilidad. La pericia ocupa el primer lugar, y sin ella, aunque tuviéramos vidas infinitas, no podríamos terminar ni la primera fase. En segundo lugar, tienes tus armas: puedes saltar intentando evitar los ataques enemigos, o disparar uno a uno tus cartuchos de energía, o –por el contrario– convertirte en un torbellino arrasador, que terminará con la existencia de todo aquello que se le acerque. Te recomiendo el uso de esta última posibilidad con cautela: es una poderosísima arma y todo tiene un precio.

Podrás defenderte o atacar con los disparos tiro a tiro, que son útiles con las cosas pequeñas. pero no con los enemigos grandes, el láser –que es tan efectivo como una muerte segura–, el "rebotador" –cuyas balas rebotan en las paredes de roca multiplicando su poder destructor–, las líneas de energía que destruirán a todos los enemigos a quienes alcancen; y el super-arma, a través de la cual Turrican podrá activar de una vez, todas las armas que tenga en su poder, generando un huracán de destrucción a su paso. Como puedes suponer, las armas más devastadoras se consumirán antes, y debes llegar a dar muerte a los diversos monstruos de final de fase. Además, tienes indicaciones en pantalla del número de vidas, tiempo, super-armas, energía... etc. En fin, se trata de entrar y no dejar títere vivo o mecánico en pie y sobre todo, intenta pasar un buen rato creando una inocente masacre de muerte y destrucción.

En definitiva, un juego que crea adicción, fácil de manejar y entender; dinámico. Un clásico rescatado de la desidia y la monotonía en que se han visto involucrados esta clase de juegos en el pasado.

El truco es...

El mejor consejo que puedo darte es que no avances demadiado deprisa. Asómate a un área nueva y mata todo lo que se te aproxime, barriendo zonas para poder moverte libremente.

Calificación

Turrican II

Pros: Se trata de un juego dinámico, colorista y lleno de diversidad. Su armamento es una verdadera gozada por su contundencia y originalidad.
Contras: Aunque sofisticado, no deja de ser un arcade de los que tanto nos gustan, pero –en el fondo– con la misma mecánica que desde hace años se viene aplicando a la hora de diseñar estos peculiares pasatiempos.



Pequeños pero matones
Virtual Karts

¿Crees que son inofensivos? ¿Naderías? Pues estos pequeños bólidos creados para competir; odiados por unos y admirados por otros, pueden llegar a ser verdaderos proyectiles sobre el asfalto; alfombras voladoras sobre cuatro ruedas al servicio de la imprudencia.

Carreras de coches, fórmula 1, rallyes, Le Mans, competiciones... Siempre serios y responsables los pilotos, sabiendo lo que tienen entre manos. ¿¡Y dejando de lado el aspecto más divertido –aunque no por ello menos serio– de los karts!? En verdad son una minoría, el patito feo pero más divertido del mundo del motor. Su austero aspecto obliga al conductor a introducirse a presión entre los mandos y el respaldo de su asiento en la pequeña cabina, a pocos centímetros del suelo y rodando a gran velocidad. Todo, absolutamente todo aquello que nunca te han permitido hacer al conducir un coche, podrás experimentarlo gracias a Virtual Karts: una concepción de vehículo reducido a su última expresión, creado para torturar el acero en los nervios de cualquier piloto, machacándolo hasta exprimir sus centros neurálgicos.

Virtual Karts aparece en el mercado con unas propiedades que inclinan la balanza de la calidad en su favor. Para ir abriendo boca, la presentación del menú de iconos es excelente y bastante novedosa integrando en el juego un divertido interfaz. Ya se experimentó antes algo parecido en "Woodstock" cuando su producción en CD diseñó aquellos "collages" que te permitían elegir opciones para acceder a los datos o explorar en definitiva las posibilidades de los menús de juego. De entre todos estos menús, Virtual Karts tiene dos principales: el maestro, para acceder a las opciones, información, carreras, etc. y el menú Single Race que atiende a las particularidades y ajustes preliminares antes de cada carrera. Este último es bastante completo y desde él puedes acceder a doce circuitos distintos. Entre ellos existen algunos que están dentro de ciudades, así como otros que incluyen partes de la pista atravesadas por una población y otra parte proyectada sin viviendas. Podrás elegir también el color de tu coche, sus neumáticos, el diseño de los monos y cascos, 16 logotipos distintos que te identifiquen, el número del coche, el tipo de motor, las vueltas a efectuar y... retocar "un poco" la climatología. Muy parecido es el menú para el Campeonato, pero está bastante más limitado, porque la mayoría de las opciones te las da el ordenador y no puedes variarlas.

Corre, corre...

La primera impresión al ver el



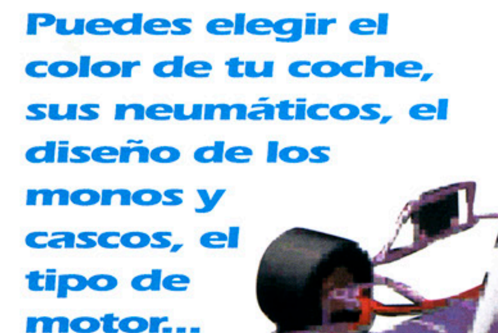


Virtual Karts

Precio: 7.495
Requerimientos de Sistema: 486 DX 66 - Pentium, 8 MB RAM, MS-DOS 5.0. y Windows 95, CD-ROM
Nº de jugadores: Uno o varios, en red o modem
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



Puedes elegir el color de tu coche, sus neumáticos, el diseño de los monos y cascos, el tipo de motor...









El truco es...

A la hora de adelantar a uno de tus contrarios, la perspectiva de la tecla F9 te ayudará con tus reflejos. Puedes atravesar una concatenación de curvas conduciendo en línea recta.

circuito donde se está celebrando una competición, es pensar que nos encontramos en el país de las carreras de coches para gnomos. Aunque dispones de tres tipos diferentes de motor para acoplar a tu kart, las variaciones entre uno u otro te permitirán aprovechar mejor aquello que te ofrecen los variados circuitos. La respuesta de los vehículos y su comportamiento en pista son espectaculares, dentro de las limitaciones por potencia y tamaño, y son muchos y variados los ángulos desde los cuales puedes operar al participar en la carrera. Podrás incluso "verte venir", como si estuvieras persiguiendo a la cámara. Esta perspectiva es especialmente poco práctica cuando atraviesas tramos donde proliferan las curvas.

Este juego te permite chupar rueda mano a mano con otros ocho jugadores conectados en red, para disputar carreras individuales o el Gran Campeonato, donde tendrás que demostrar que puedes dar lo mejor de ti mismo. Pero no sólo tú, sino también tu ordenador, ya que las carreras no corren bien si no cargas el juego en un Pentium. Los requerimientos mínimos del sistema permiten utilizar un 486, pero aunque el juego funciona, no lo hace tan bien como para poder considerarse partida la que estés jugando en ese momento: por algo son los requerimientos mínimos. En cuanto al juego, puedes utilizar Joystick, Flightstick Pro, Teclado, Ratón, Pedales etc...

Como recomendaciones finales, te aconsejo tener mucho cuidado con la entrada en las curvas, ya que estos ingenios no giran mucho y más de una vez intentarás arreglar las cosas cuando no tengan remedio, sobre todo teniendo en cuenta que existen circuitos donde las curvas a derecha e izquierda son consecutivas y bastante cerradas, ocasionando a veces la salida del vehículo fuera de la pista.

Calificación

Virtual Karts

Pros: Es una nueva visión del mundo de la competición con excelentes gráficos tridimensionales, nítidos y realistas. Ofrece además una cantidad aceptable de circuitos.

Contras: Es incomprensible que el juego sólo sea amenizado por el monótono ronronear del débil motor de los vehículos: esto invita al aburrimiento cuando llevas un buen rato jugando.



Una carrera hacia la locura

Wipe out

La vorágine de sensaciones acústicas y visuales desencadenada por Wipeout, hace de las competiciones de Fórmula-1 el fiel reflejo de un apacible paseo otoñal en coche de caballos.

Wipeout es un trepidante torbellino de música y velocidad que gira alrededor de seis circuitos de carreras donde corren unos vehículos muy particulares: están equipados con motores antigravedad. Cada uno de los circuitos tiene singularidades que lo diferencian de los demás, tales como la proliferación de curvas en Harbonis V; los túneles, rampas y saltos al vacío de Altima VII; las desconcertantes bifurcaciones de Arridos IV, etc. Toda una explosión de color que decora el entorno donde se encuentran emplazadas las pistas de prueba y sus gráficos, los cuales pasan tan rápido junto a ti que casi no puedes distinguir las formas: todo lo que ves a tu alrededor son manchas alargadas. Esta alocada carrera de pequeños monoplazas se juega directamente desde el CD, pero aunque tengas un equipo capaz de soportar el juego con los requerimientos mínimos, en realidad no disfrutarás de todas las posibilidades que el juego te ofrece a no ser que lo cargues en un Pentium. Un equipo menor, hace que las naves vuelen a trompicones y puede terminar con tu paciencia pasados unos pocos minutos.

La primera sensación que llega a tu cerebro cuando Wipeout comienza a ejecutarse, es un alud de música trance, cardinal dancer, cold comfort, etc. a elegir, que acelera tu metabolismo haciéndole pasar del sistema nervioso parasimpático al simpático en cuestión de décimas de segundo. La adrenalina fluye a raudales y todos tus músculos se tensan preparando el organismo para las increíbles sensaciones que se avecinan. El cincuenta por ciento del vórtice sensacional de la carrera es debido a la música sin duda.





Posibilidades

Hay muchos menús con los que ajustar a tus exigencias la configuración de una partida. Las carreras pueden celebrarse entre uno y ocho jugadores que pueden competir formando un pelotón, aunque jugar alguna partida a través de la red también es una posibilidad tentadora. Como

Wipeout

Precio: 5.450
Requerimientos de Sistema: 486 DX2 a 66 Mhz, 8Mb RAM, MS-DOS 6.0, CD-ROM doble velocidad
Nºde jugadores: 1 a 8
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts



La adrenalina fluye a raudales y todos tus músculos se tensan

cabe esperar, los amantes de las largas competiciones podrán salvar partidas ya que hay dos modos distintos de carrera y para pasar al segundo debes superar el primero.

En cuanto al control de los vehículos, viene dado a través del teclado, el joystick o el ratón. Personalmente me siento más cómodo con el joystick, sobre todo si la visión de la pista está "filmada" por detrás del vehículo. Eso te deja un poco más de tiempo para reaccionar, porque lo primero que debes saber sobre estos artefactos es que son condenadamente rápidos. Antes de cada carrera, se cargan sus armas y a lo largo de las competiciones, -cuando pases por encima de una de las brillantes rejillas de armamento repartidas por las pistas-, se activa alguna de tus defensas por un corto espacio de tiempo. Podrás saber cuando un arma está en disposición de ser usada porque aparecerán en la parte superior de la pantalla determinados logotipos informativos, para indicarte que dispones de misiles, turbo, escudos, minas con las que sembrar el circuito, etc. Otras dos armas sorpresa se activan sólo cuando estás jugando en partidas de varios jugadores.

Puedes elegir equipo para competir y alguno de los pilotos que trabajen para él, pero antes deberás decidir si correrás una contra-reloj, una prueba sencilla o un campeonato. Son cuatro los equipos con dos corredores cada uno.

En la pantalla de tu monitor aparecerá información a medida que vayas avanzando en la carrera: la vuelta en la que te encuentras, el récord establecido en el circuito que compites, el tiempo, a veces el arma que puedes usar, tu posición en la carrera y el velocímetro, ya que no se trata sólo de correr, sino también de saber parar a tiempo. Al principio te parecerá ir rápido, pero cuando hayas ganado el campeonato Venom y pases a las carreras Rapier, sabrás de verdad lo que se siente cuando la velocidad alcanza cotas demasiado elevadas como para poder explicar, a quien no lo experimenta, las sensaciones que hacen temblar tus pupilas.

Existe gente con nervios de acero que necesita todos los elementos del juego a su disposición, no obstante, los menos afortunados en la rapidez de sus reflejos, pueden optar por limpiar la pista, el cielo o ambas cosas y tener así una visión más nítida del conjunto aunque –claro está– con menos elementos de detalle. En definitiva, se trata de un maremoto emocional que te arrastrará a un mundo de sensaciones desconocidas donde podrás hacer –¡precisamente!– aquello que no deberías cuando conduzcas.











El truco es...

Es como los rallyes de coches, aunque debes tener muy en cuenta que al no haber contacto con el suelo, la inercia juega malas pasadas.

Calificación

Wipe out

Pros: *La música tecno acelera tus ganas de correr y las naves van muy rápido, mucho más que con los coches de carreras convencionales, por eso es tan atractivo. Las armas constituyen un importante aliciente.*

Contras: *Decididamente necesitas un Pentium, y creo que podrían haber diseñado algún circuito más.*



Haciendo de míster

Sensible World of Soccer

Con este simulador de Sensible Software es fácil saber lo que se siente al sentarse en el banquillo de alguno de los equipos que manejan millones de pesetas de presupuesto. Afortunadamente, lo único que no se ha incluido en la simulación son los insultos de los hinchas de los equipos contrarios.

Puede ser difícil de creer que Sensible World of Soccer incluya más de 24.000 jugadores, con todas sus características definidas, más de 1.500 equipos con todas sus alineaciones durante la última temporada y 140 competiciones ya preconfiguradas (aparte de las que el jugador puede crear por si mismo); pero es cierto, todo esto está incluido en el mismo programa.

Con cualquiera de los dos modos de juego, dirigiendo a un jugador del terreno de juego o haciendo de entrenador, se puede participar en casi todas las competiciones mundiales, a nivel de selecciones o con clubes nacionales. Esto da como resultado un número casi ilimitado de combinaciones, que harán que el jugador busque engrosar su propio palmarés como hacen los equipos de la vida real.

La estrategia y los gráficos

Lo primero que puede pensar cualquiera que vea el transcurso de un partido de Sensible World of Soccer es que se trata de un juego de hace ya varios años. Los gráficos de la simulación futbolística no están al nivel que se supone que pueden producir la nuevas tecnologías infográficas. Los dibujos de los jugadores son pequeños y poco definidos; el terreno de juego, demasiado grande en relación con los jugadores, cambia de color para simular las diferentes condiciones atmosféricas, pero no le han agregado más detalles que ese. Todas las pantallas y los menús podrían haberse mejorado en cuanto a resolución y colores, pero esto es algo accesorio en lo que se supone que debe configurar la calidad final de un juego de estrategia, y está claro que los programas de esta casa nunca han brillado por la estética de sus pantallas.

Otra cosa muy distinta es la estrategia. Los creadores de este programa se han dedicado muy a fondo a la parte "difícil" del juego, la que realmente atraerá a los usuarios. A cada uno de los 24.000 jugadores se le han definido más de 7 propiedades en las que poder destacar o no respecto de sus compañeros: precisión en los pases, en los tiros a portería, capacidad para rematar de cabeza, afición al juego sucio, velocidad, efectividad contra el portero, dominio del balón... Puede surgir la duda sobre el método usado para calificar a tanto jugador, pero si han realizado este laborioso trabajo manualmente, merecen unas sinceras felicitaciones.

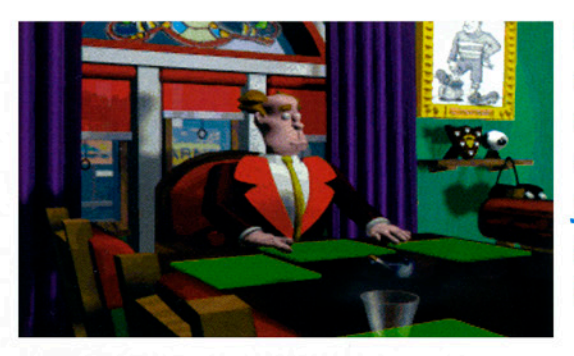
Como es de esperar, el estado del terreno de juego





Sensible World of...

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: 386DX , 4 Mb RAM (8 Mb para los comentarios hablados), CD-ROM 2X, 20 Mb de espacio libre en disco duro
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Sensible Software
Distribuidor: Warner Interactive Entertainment



El juego incluye una base de datos con más de 24.000 jugadores, 1.500 equipos y 140 competiciones



influye de forma importante en el comportamiento de los jugadores y, por tanto, es un factor que cualquier entrenador que se precie debe tener en cuenta. Una superficie húmeda provoca que el balón (y los jugadores) resbalen con mayor frecuencia, y que el balón bote menos. Por tanto, los pases son menos precisos. Los mismo sucede con otro tipo de situaciones como la nieve o la niebla, que hacen que dirigir al equipo sea un poco más complicado que simplemente cambiar unas tácticas o gastar un poco de dinero en un buen jugador.

El confiado presidente del club, si se ha elegido el modo "carrera de entrenador", pondrá en las manos del usuario todo el capital del que dispone el club, que puede ser destinado a mejorar con nuevas incorporaciones a la plantilla y de esta forma poder hacer frente a las duras temporadas que se esperan. En este apartado se echan de menos ingredientes adicionales que tiene otro tipo de simuladores de fútbol, como poder especificar un precio por entradas y publicidad o proyectar una ampliación del estadio (trabajo más del presidente que del entrenador).

Calentando banquillo

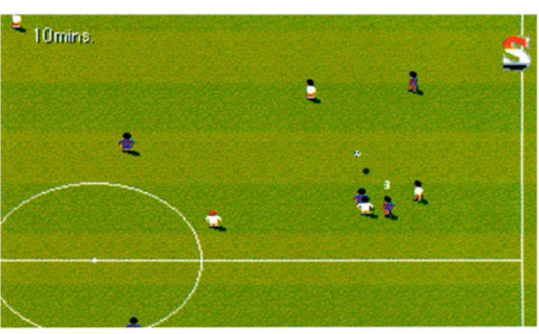
Lo mejor del juego sin duda alguna es el sistema en que combina las dos formas de ver un partido: desde el banquillo, en la persona de entrenador; o desde el césped del estadio, dirigiendo cualquiera de los 11 jugadores. Las combinaciones posibles son: sólo entrenador y entrenador-jugador. En "sólo entrenador" no se tendrá ningún control directo sobre los jugadores de campo, ellos se moverán según la estrategia planeada antes del partido, aunque el entrenador sí podrá sustituir a aquellos integrantes del equipo con los que no este satisfecho. En el modo "entrenador-jugador" se incluyen todas las posibilidades anteriores más la de poder manejar al jugador que se encuentre más cercano al balón.

El truco es...

Se puede lograr que la valoración de un equipo suba en un 50% con solo modificar las tácticas, sin necesidad de gastar ni un duro en comprar jugadores de lujo. Ahora bien, hay que saber cuáles son las tácticas que más suben el porcentaje...

A través del futbolista que lleve el balón, al efectuar un tiro a portería, es posible alterar la trayectoria de la pelota dependiendo de los movimientos que se hagan con la palanca de juego. Al empujar hacia delante, el tiro será raso; en cambio, al tirar hacia atrás, el disparo saldrá alto y bombeado y si, en el momento del golpear al balón, se mueve el mando de juego hacia la derecha o izquierda, el cuero describirá una curva con un radio dependiente del tiempo que estuvo accionada la palanca.

No se podrá usar el ratón para cambiar las opciones y hacer selecciones en los numerosos menús que tiene Sensible Soccer. Este es un detalle que se echa a faltar, sobre todo si se tiene prisa por comenzar un partido interesante.



Que la "parte de acción" del programa sea un poco floja, como las animaciones de los jugadores en el campo, la forma en que corren todos detrás del balón o la poca espectacularidad del partido, y que falten algunos matices en cuanto a estrategia, hacen que este juego se deba considerar como un programa de estrategia de estilo atípico. No se puede decir que sea arcade, porque le falta calidad en gráficos y animaciones, pero tampoco que es un juego de estrategia pura, puesto que se puede echar un partidito de vez en cuando, y es muy simple si se compara con algunos de los War Games que salen al mercado últimamente. Por tanto, y aquí está lo curioso, la mayor virtud de Sensible World of Soccer es que es un termino medio entre dos tipos de juegos, los de estrategia y los de deportes, haciéndolo ideal para personas que no quieren pensar demasiado y que a su vez necesitan desahogarse un poco.

Calificación

Sensible World of...

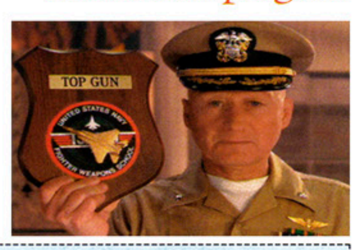
Pros: Combina la estrategia y la acción de forma aceptable. Los gritos del público y la voz del locutor están bien conseguidos.
Contras: Tiene unos gráficos demasiado anticuados y pequeños. No permite el uso del ratón.



Ídolos del aire

Top Gun: Fire at Will

Los Estados Unidos siguen erigiéndose en jueces de qué supone una amenaza o no para la paz mundial. Maverick y Raven son la peligrosa pareja de pilotos del programa Top Gun, que se enfrentará repetidas veces a estos peligros.



En la guerra del Vietnam los aviones de las Fuerzas Aéreas Norteamericanas estaban equipados con misiles aire-aire, capaces de derribar objetivos que estaban fuera del rango visual del piloto. Los tácticos del ejército asumieron la pérdida de las habilidades en combate "a cara de perro" de los pilotos en favor del nuevo y sofisticado armamento. Tanto confiaban en estos misiles, que los primeros Phantom F-4 ni siquiera estaban equipados con ametralladoras.

Los pilotos de estos F-4 se encontraron en una situación extrema, puesto que las restrictivas reglas de combate les imponían avistar al objetivo antes de atacar. El problema era que para cuando estaban lo suficientemente cerca de un MiG para identificarlo visualmente, era imposible disparar los misiles por excesiva proximidad del objetivo, y sin embargo era la distancia perfecta para usar ametralladoras. Cuando las bajas aumentaron de forma alarmante, se instalaron rápidamente ametralladoras en los nuevos Phantom, y se reconoció que las "anticuadas" habilidades de combate "cara de perro" eran tan importantes como saber utilizar los nuevos misiles.

El programa de entrenamiento que diseñaron las Fuerzas Armadas para solventar el problema del combate "cara de perro" se denominó TOP GUN. Como todo el mundo sabe, esto dió pie a una película con el mismo nombre hace 9 años, filme que protagonizaron Tom Cruise y Kelly McGillis. Tuvo tanto éxito que hace poco se decidieron a rodar la secuela, aunque ya no obtuvo los mismos ingresos que la primera.

¡Acción!

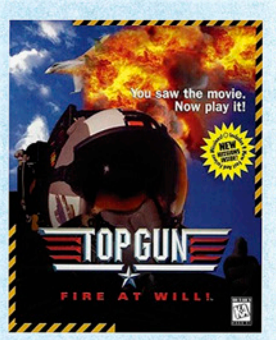
Ahora Spectrum Holobyte trae el ordenador un título de una calidad técnica soberbia que enganchará a más de uno al joystick durante muchas horas. Una de las principales aportaciones de Top Gun a la tónica general de los simuladores de vuelo, son las escenas de vídeo digitalizadas que actúan de puente entre una misión y otra. Un total de 20 actores, incluyendo a James Tolkan como Hondo y Julie Carmen como coprotagonista, estuvo dos semanas en un estudio de San Francisco rodando sobre pantalla azul. Tolkan es de sobra conocido por su participación en películas como "Dick Tracy", la trilogía de "Regreso al Futuro" y la serie "Cobra"; y Julie Carmen, protagonista de "Un lugar llamado Milagro".

La acción de Top Gun: Fire at Will! se desarrolla en tres escenarios distintos, todos ellos zonas de sobra conocidas por sus contínuos conflictos bélicos: Corea, Cuba y Libia. Por supuesto no es mera coincidencia el color de sus respectivos gobiernos, ya que representan todo aquello contra lo que se supone que ha de luchar la nación americana.

De aviones y barcos

La combinación de las escenas cinemáticas, gráficos 3D de alta resolución, secuencias de vuelo realistas, arropada por el trasfondo de una de las más populares películas de acción de la historia, resulta impresionante.

Desde el menú principal del juego, se puede acceder a una pantalla de visionado de modelos tridimensionales de los distintos aviones y barcos que aparecen en el juego. Estos modelos se pueden rotar a voluntad para verlos desde el



Top Gun

Precio: 8.000 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486DX/2 66, 8 Mb RAM+30 MB de Disco Duro o 16 MB RAM+15 de Disco Duro, SVGA Vesa Local Bus o PCI, DOS 5.0 (compatible Windows 95), CD-ROM 2x, Joystick, Ratón, Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1-16.
Editor: Spectrum Holobyte.
Distribuidor: Proein.







La acción se desarrolla en tres escenarios distintos: Corea, Cuba y Libia



punto de vista que se quiera, mientras una voz masculina proporciona las explicaciones pertinentes acerca de la máquina de combate que hay en pantalla -explicaciones que también se presentan como texto a la izquierda del gráfico-. Esta potente opción de programa permitirá a los curiosos contemplar con tranquilidad todos los aviones que intervienen en el juego, esos que apenas hay tiempo de ver cuando pasan a gran velocidad junto al de Maverick.

El informe de cada misión viene de la mano de un noticiero televisivo que pone al corriente al jugador de la situación. Después, y dependiendo de la misión, Hondo profundizará en detalles. Lo siguiente en aparecer en pantalla, es un mapa de la zona del conflicto, con la ruta a seguir marcada con unas líneas blancas y una serie de opciones para despegar y seleccionar el armamento de la nave. El necesario para cada misión dependerá del tipo de la misma: reconocimiento, vigilancia, escolta o cualquier otra tarea asignada por el mando de la flota.

G-LOC

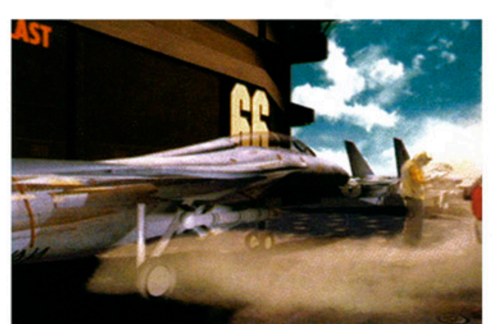
Despegar desde un portaviones no es tan sencillo como desde tierra, y lo más práctico para pilotos novatos es utilizar el piloto automático. Una vez en el aire, hay que cumplir el objetivo de la misión teniendo en cuenta dos factores: el trabajo en equipo con otros pilotos y el efecto G-LOC (la pérdida de consciencia a causa de una gravedad

El truco es...

No fuerces las maniobras con movimientos bruscos del joystick o Maverick quedará inconsciente. Si ves que se oscurece la pantalla de repente –y estás utilizando el piloto automático–, quítalo inmediatamente y toma los mandos.

















excesiva). Ya que la mayoría de las misiones se vuelan con al menos un piloto más -normalmente Raven-, se puede dejar que gran parte del trabajo lo realice el compañero de Maverick, sin olvidar que el trabajo debe ser de dos.

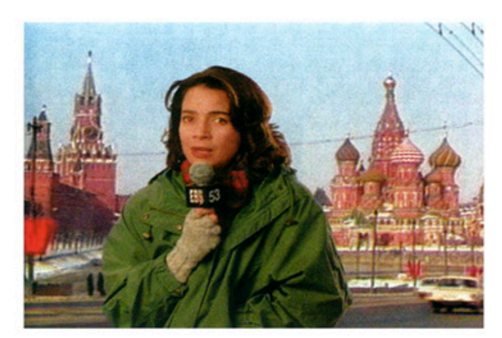
La suavidad con que hay que manejar un F-14 viene impuesta por el efecto G-LOC, ya que una maniobra demasiado brusca puede suponer una gravedad excesiva sobre el piloto y éste podría perder el conocimiento, poniendo su vida en doble peligro al correr el riesgo de estrellarse o que se le suba toda la sangre a la cabeza con el consiguiente reventón por sobrepresión.

Todos los controles de un F-14 están presentes en Top Gun, pero han sido simplificados para que cualquier usuario pueda acercarse al juego sin necesidad de ser un experto piloto.

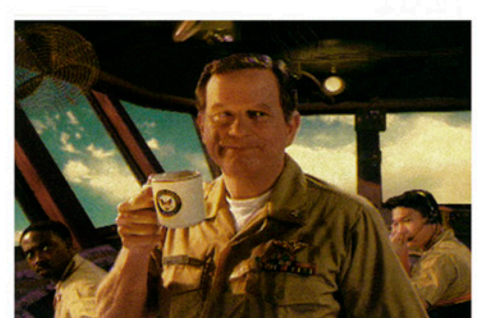
Misiones

Las misiones individuales son el punto fuerte del juego, con suficientes MIGs, Bombarderos y SAMs para mantener ocupado al jugador sin que sea capaz de prestar atención a otra cosa. En estas misiones suele acompañar a Maverick otro piloto, Raven, que controlado por el ordenador ayudará en todo lo que pueda al héroe del juego.

Las más de 40 misiones que incluye Top Gun suponen tal cantidad de horas de juego, que bien merece la pena incluirlo en los presupuestos generales del mes. Además existe la posibilidad de jugar varias misiones de acción instantánea con varios escenarios en los que practicar el aterrizaje en portaviones (una de las más difíciles tareas que el pi-







Las más de 40 misiones que incluye Top Gun proporcionan gran cantidad de horas de juego

loto automático no llevará a cabo), o mejorar las habilidades de combate "cara de perro" del jugador.

La opción de hasta 16 jugadores en red es absolutamente brutal, ya que los pilotos se distribuyen en pequeños grupos y la acción alcanza niveles impresionantes. A diferencia de otros juegos -tanto simuladores como de otro tipo-, Top Gun permite a un jugador entrar o salir sin necesidad de reiniciar el juego. También se contempla una conexión vía módem o serie para dos jugadores.

El síndrome del Pentium

Como casi siempre en estos casos, Top Gun funciona con unos requisitos mínimos que están muy bien si no se utiliza el nivel máximo de resolución y calidad gráficas, pero para disfrutar del juego en todo su esplendor, es necesario un Pentium. No es que el juego vaya lento o funcione mal en un 486 –es máquina suficiente–, sino que este procesador no es capaz de gestionar el impresionante despliegue de calidad técnica del que rebosa Top Gun apurando al máximo sus posibilidades.



El entorno gráfico del juego está íntegramente renderizado en 3D con texturas mapeadas, y se ha cuidado mucho el aspecto de las aviones, así como el terreno. Pequeños detalles como la estela de los barcos o las corrientes de aire creadas por los cazas han sido contemplados. Hay que resaltar también las imágenes de vídeo, de una calidad ya habitual en diversas producciones de los últimos meses, que dotan a Top Gun de un atractivo especial y cargan el juego con una línea argumental de la que carecen otros títulos de su mismo género.

Completando el compendio visual de Top Gun, están las voces, los efectos de sonido y la banda sonora –regrabando para la ocasión el tema de Kenny Loggin–.

Este título tan esperado por muchos aficionados, consigue que el jugador se sienta parte de una película interactiva en la que realmente se hace mucho más que elegir una opción de vez en cuando. La sensación de formar parte de algo grande y que la actuación del piloto es vital para el curso de los acontecimientos, está tan conseguida que se induce al jugador a tener el mismo comportamiento impredecible e incluso peligroso que el Maverick del filme.

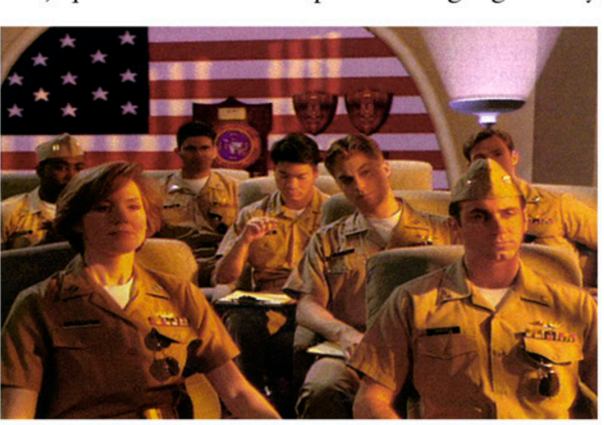
Sin embargo, Top Gun no es exactamente un simulador de vuelo -este aspecto del juego está muy bien trabajado-, sino más bien un simulador de combate en vuelo. Precisamente ésta es una de las características que permite a todo tipo de jugadores acercarse al juego, aunque haya determinadas acciones indispensables -como el aterrizaje- cuya intrínseca dificultad está a la altura de los mejores simuladores de vuelo.

Calificación

Top Gun

Pros: Top Gun ofrece al jugador la oportunidad de formar parte del universo particular de la película, al mismo tiempo que disfruta de una simulación de vuelo en combate bastante realista y fiel al entorno creado en el filme.
Contras: Para los jugadores de simuladores puros y duros sin aditivos ni conservantes, quizá Top Gun tenga demasiadas escenas de vídeo, y carezca de controles complejos –aunque desde otro punto de vista ésto suponga una ventaja–.







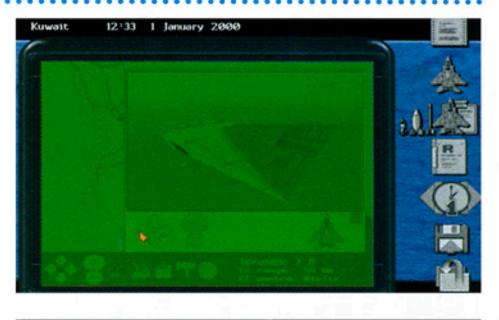
Alerta 5: Acción instantánea

Navy Strike

Si Dios hubiera querido que volásemos nos hubiera dado alas; si hubiera deseado que nadásemos, branquias. ¿Y si hubiera ambicionado conflictos bélicos en el mundo?... Posiblemente el Navy Strike.

Con frecuencia, los simuladores de vuelo, han dado mucha importancia a lo que constituía el núcleo de las misiones y el vuelo en sí, restándole protagonismo a las circunstancias que habían provocado esa situación; pero el simulador que nos ocupa en este artículo, tiene características muy diferentes de las que normalmente aparecen en los simuladores convencionales. Se trata en esta ocasión de un juego de estrategia y acción: por un lado serás comandante de las fuerzas especiales y deberás planificar campañas enteras con sus planes de acción, realizando reconocimientos e interceptaciones y ataques. Además de poder planear las campañas completas, tendrás oportunidad de pilotar también los aviones que participan en ellas, entrando de lleno en el núcleo del conflicto. Esta actitud, te proporcionará la experiencia necesaria para tener información de primera mano, además de la que te vaya llegando a través de tus fuentes de información.

Como es natural, a las dificultades propias del manejo de los complejos aparatos, tendremos que añadir la astucia necesaria para planear una campaña desde el principio al fin. Todo esto convierte a Navy Strike en uno de los complejos más enmarañados que existen actualmente en el mercado. Un verdadero reto para los amantes de la estrategia que siempre han deseado acción.





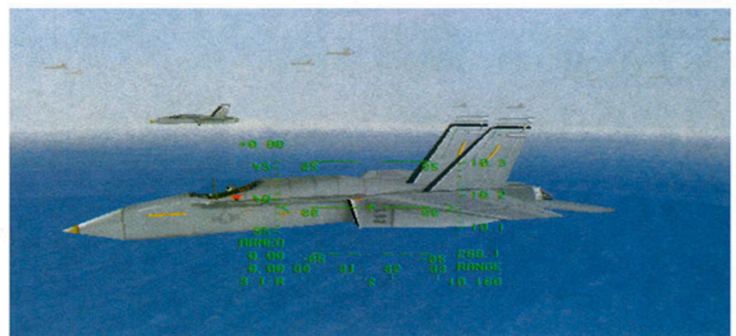


Volando

La pantalla del menú principal te ofrece seis posibilidades: las cuatro primeras, son misiones de entrenamiento en combate aéreo, y te situarán de forma inmediata detrás de los mandos en la cabina de un avión. Las misiones de entrenamiento terminan cuando hayas destruido al avión enemigo o bien pierdas el tuyo. Podrás pilotar un F–18 o un F–22. Las cabinas son diferentes y cada avión tiene sus particularidades propias. Si nunca has manejado uno de estos aparatos, te recomiendo prudencia. La sensibilidad de sus



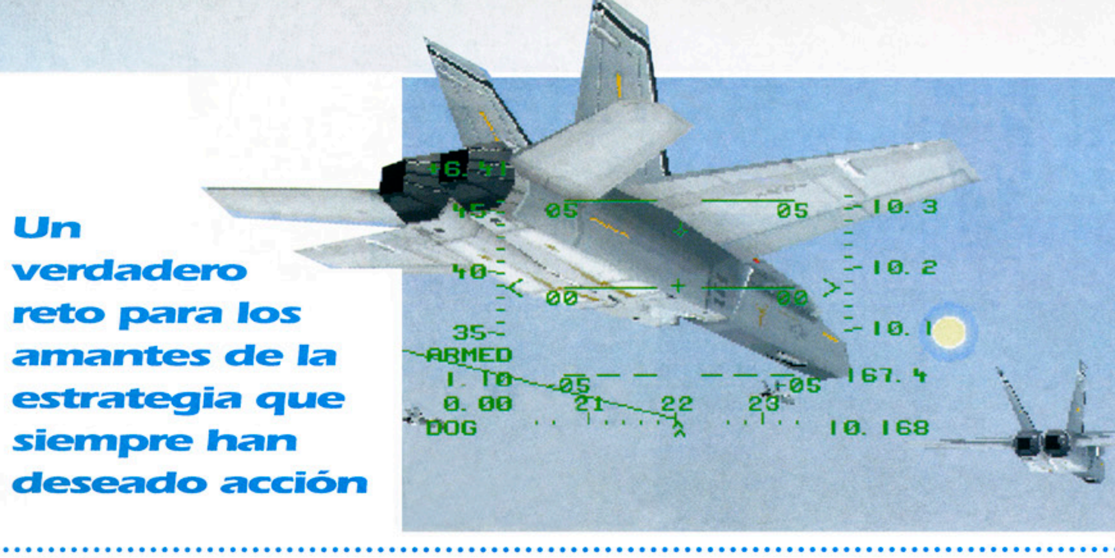




Navy Strike

Precio: 7 990
Requerimientos de Sistema: 486/33 Mhz 4 Mb RAM, SVGA, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Empire
Distribuidor: Arcadia

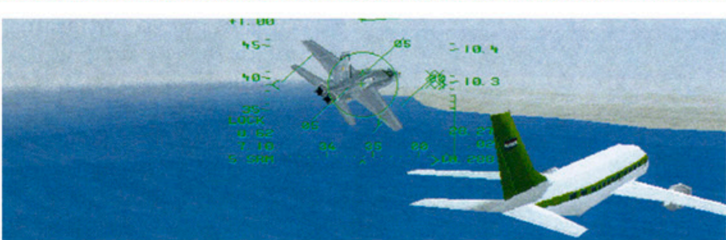
Un verdadero reto para los amantes de la estrategia que siempre han deseado acción

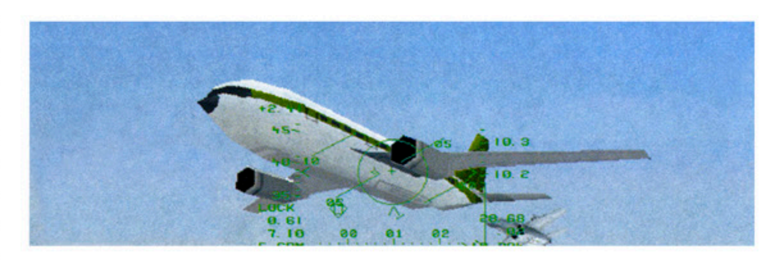














mandos está llevada hasta los límites de la percepción y son unas máquinas extremadamente sensibles que responderán al más leve de tus movimientos. Según la naturaleza de las acciones que realices, podrás utilizar diferentes vistas: por ejemplo, la perspectiva de persecución –F4– puede orientarte mejor a la hora de perseguir un avión enemigo en lugar de tener una vista desde dentro de la cabina del piloto, que aunque sea más precisa y segura, es menos emocionante.

Con un HUD mejorado, capaz de aparecer con todos sus datos en perspectivas que se encuentran incluso fuera de la cabina del avión, puedes disponer de toda la información necesaria para no tener que interrumpir tus acciones cualesquiera que sean las circunstancias en que te encuentres.

Comenzando a pensar

Navy Strike es un juego que requiere aptitudes firmes para el mando. Sólo tu decidirás qué se debe hacer. La opción de "piloto automático" de decisiones no existe: no puedes no hacer nada. Por otra parte, tendrás a tu disposición toda la información posible, para que la decisión que tomes no sea equivocada. Tendrás que crear rutas, mandar aviones de reconocimiento, aviones en misión, etc.

Como comandante deberás valorar la información de que dispongas y dar órdenes a tus subordinados, claras y precisas. Para ello, tienes un centro operativo principal en la pantalla de visualización táctica, que te permitirá planear la misión, seleccionar las armas y dar órdenes. Tendrás todo tipo de facilidades en los mapas y un editor de puntos de referencia. Podrás incluso cambiar el rumbo de las misiones. Tendrás que permanecer atento a los mensajes y a las –aunque parezca increíble– noticias de televisión: no te imaginas lo que puede uno llegar a saber a través de la tele.

El truco es...

Si en cualquier momento tienes problemas, conecta el piloto automático pulsando "A", que disparará cuando tenga permiso y pueda si pulsas "T" y llevará tu avión hasta el portaaviones.

Calificación

Navy Strike

Pros: La complejidad táctica y tecnológica tanto en la proyección de las misiones como en el propio vuelo, permiten disfrutar de una verdadera campaña militar y ser el cerebro de un intrincado despliegue de fuerza, asombrando por lo cuidado de sus mínimos detalles.

Contras: Como es natural, el número de teclas a manejar para lograr un control total de la situación, puede llegar a abrumar al usuario. Casi cien páginas para mostrarte el centro de Navy Strike, pueden agotar, pero quien algo quiere...



Sin grandes pretensiones
Black Knight

No es esta la primera vez en la que un simulador nos permite tomar los mandos de un F-18, pero si, por contra, la ocasión en la que esto nos va a resultar más sencillo y asequible.

Este nuevo programa de combate aéreo distribuido en nuestro país por Friendware nos sitúa de nuevo a los mandos del conocido F-18, simulando todo lo que podríamos sentir al volar en una máquina de estas características. Para que el simulador fuera lo mas real posible han contado con la ayuda del escuadrón Black Knight verdadero, que tiene su base en Miramar, California.

El programa es bastante asequible, por eso gustará a todos aquellos que sean nuevos en este tipo de juegos y no quieran tener que verselas con grandes manuales ni complicaciones, permitiendo gracias a ello sacar todo el jugo al programa que acabamos de comprar. Sin embargo, también agradará a aquellos que sean todo unos expertos de la simulación , e incluso se podrán configurar las misiones a su gusto con el editor que se incluye en el programa.

Cuando cargamos el simulador nos sorprende gratamente todo lo relativo a los menús, debido a la gran gran cantidad de opciones que posee, pudiendo cambiar en cualquier momento los parámetros del juego.

Menú principal

Desde él podemos seleccionar todas las acciones a realizar. Para poder familiarizarnos rápidamente con la simulación tenemos la opción de entrenamiento, con un total de ocho misiones que van desde aterrizajes y despegues hasta ataques a objetivos aéreos o terrestres. También se ofrece una sesión de entrenamiento dirigida única y exclusivamente al armamento; contamos con un gran arsenal de misiles aire-aire Aim-7 y Aim-9 sidewinder, cañón Vulcan ,el letal Maverick y la serie de bombas de caída libre mk-80 y bombas propulsadas por cohetes.

En el menú de misiones de combate poseemos un gran abanico de ellas para realizar; mas concretamente, cincuenta, que nos permitirán demostrar todo lo que aprendimos en los entrenamientos. En las misiones se nos asignará un Objetivo Principal, que será el que primeramente debamos destruir para acabar la misión con éxito, aunque una vez eliminado, podremos destruir tam-





Black Knight

Pvp: 7.995 (orientativo).
Requisitos del Sistema: 386/33,8 MB RAM, Disco duro, Tarjeta de Sonido, Ratón, Joystick, DOS 5.0.
Nº de jugadores: 1.
Editor: Form Gem Inc.
Distribuidor: Friendware.













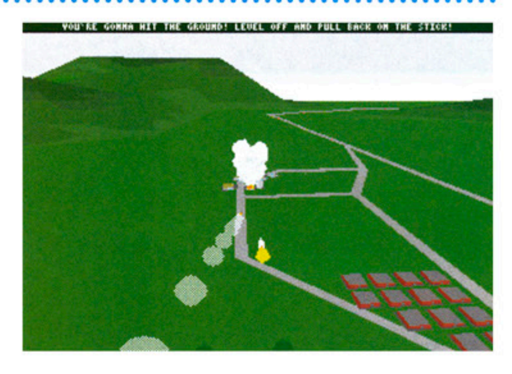
El simulador posee un editor de misiones, con el que podremos configurarlas



bién todo lo que nos encontremos –siempre que sea enemigo, claro está–.

Otra cosa que también llama la atención sobre el programa es que cuando comienzas una misión, bien sea de entrenamiento o de combate, al despegar, si tienes la ayuda conectada se te va indicando las teclas que debes pulsar para hacer bien las cosas, y cuando eliges el armamento sale un recuadro con una pequeña explicación.









Este programa –como algunos otros– posee un editor de misiones, donde podemos configurarnos las nuestras propias o cambiar la existentes. Podemos cambiar la hora del día, las condiciones atmosféricas (cielo, niebla), número de aviones enemigos y aliados, altitud y –si se desea– también se pueden incluir objetivos terrestres.

En el programa también podemos usar la grabadora para poder ver nuestros momentos de gloria, o estudiar el fallo que ha ocasionado que nos derribasen. Lo único malo es que solamente podremos grabar un minuto como máximo.

Por último, si queremos ver el paisaje sin ninguna preocupación, podemos elegir la opción de vuelo libre.

Nuestra Opinión

El avión, gráficamente hablando, no está muy logrado, como tampoco lo está el terreno que sobrevolamos. Cuando volamos a ras de suelo podemos ver como pasan delante de nosotros árboles y edificaciones con bastante detalle, pero los gráficos presentan un nivel de calidad superado hace ya bastante tiempo. De hecho, Black Knight podría haberse considerado como un excelente simulador hace un par de años, pero hoy en día tiene muchos y muy buenos competidores –léase Apache o EF-2000– con los que no podría medirse en igualdad de condiciones.

En cuanto a los efectos de sonido, están bastante bien logrados y la música tampoco está nada mal, si bien resulta un poco machacona. Tampoco podemos cambiar la resolución a SVGA y esto, en estos momentos es casi obligado en un programa de estas características para dar mas realismo a la simulación .En cuanto a la velocidad de los gráficos depende –claro está– del microprocesador que tenga nuestra máquina. Nosotros lo probamos en un Pentium a 100Mhz y era realmente alucinante la fluidez de la acción, pero en máquinas inferiores también podremos disfrutar de todo su encanto (lógicamente rebajando el nivel de detalle hasta optimizarlo con la velocidad de nuestra maquina).

Para concluir, este Black Knight no es un simulador especialmente original, pero en cambio es un programa que gustará a todos aquellos que no quieran complicarse la vida con grandes manuales ni imposibles misiones, y especialmente a aquellos que no posean grandes y veloces ordenadores.



Para poder destruir con mayor facilidad los objetivos terrestre, reduce la velocidad de tu F-18 y tu altitud de vuelo.

Calificación

Black Knight



Pros: Un juego sin grandes alardes tecnológicos ni demasiados controles y muy jugable.
Contras: Lo mencionado anteriormente: tuvo que salir a la venta hace unos años, ahora no podrá medirse con los últimos lanzamientos.



Ivan tiembla, ya vamos

EF-2000

Tanto el experimentado piloto como el novato disfrutarán de este impresionante simulador, haciendo frente a todo avión hostil que se nos ponga por delante.

Europa, tras largos años de dependencia de los E.E.U.U. para la adquisición de aviones para sus ejércitos, tiene por fin el suyo propio diseñado y construido en colaboración por Gran Bretaña, Francia, Alemania, Italia y España. Sin embargo, Francia se retiró del programa por diferencias en el diseño del avión. Su entrada en servicio se calcula para el 2000 en la RAF y para el 2002 en la Luftwaffe.

Pero gracias a OCEAN / DID no tendremos que esperar tanto y podremos volar en él para hacer frente al nuevo peligro que amenaza a Europa, la Rusia Ultranacionalista del líder político Zrynaski, que amenaza con invadir Europa a través de Noruega –lugar donde se desarrolla la acción del juego–.



Comienzo

Tras realizar la pertinente instalación, mínima (7 Mb más unos 20 Mb más para los ficheros de intercambio) o completa (unos 60 Mb), aparecerá el menú principal, desde donde accederemos a las diferentes opciones del juego; Quickstart (comienzo rápido) para todos aquellos que estén impacientes por volar. Aquí se podrá elegir entre varias misiones de diferente tipo (escolta, intercepción, CAP ...); en Simulator (simulador) se nos enseñará a pilotar el EuroFighter, pudiendo realizar desde las maniobras más básicas, como aterrizar y despegar, hasta como utilizar la amplia gama de bombas y misiles de los que

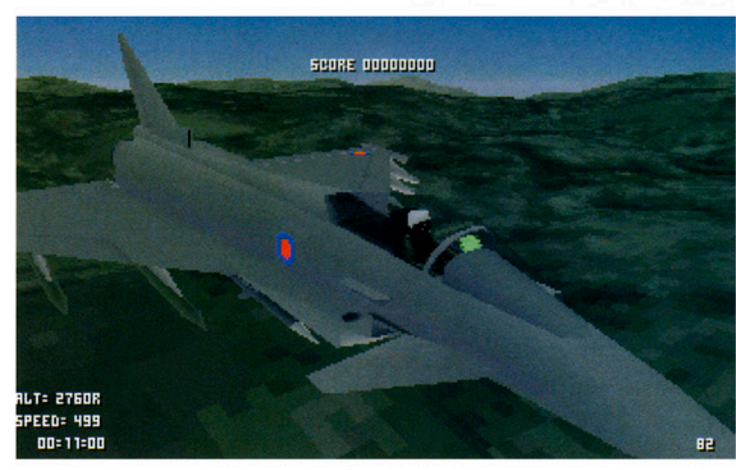


EF-2000

Precio: 8.900
Requerimientos de Sistema: 486DX 66 o superior, 8MB de RAM, CD-ROM.
Nº de jugadores: Uno o varios, en red o modem.
Editor: OCEAN / DID.
Distribuidor: ARCADIA

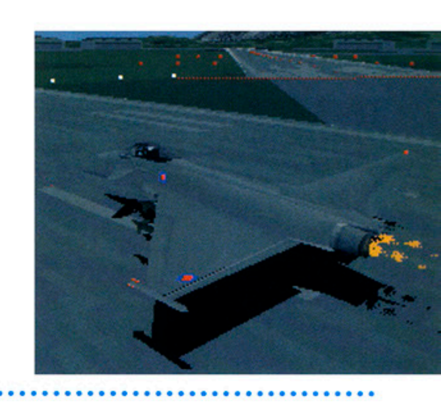








Renderizar es el término que mejor define los gráficos de este simulador







dispone el avión; con Campaign (Campaña) formaremos parte de un ejército, tomando parte en acciones cuyo resultado afectará al curso de la campaña y por último la opción Multiplayer, en la que varias personas podrán jugar a través de red.

Real como la vida misma

Renderizar es el término que mejor define los gráficos del EF2000. Nada más y nada menos que cuatro millones de Km2, en los cuales se podrá observar los fiordos de Noruega, las zonas pantanosas de Finlandia, los densos bosques y las nevadas cumbres del Cabo Norte, incluso icebergs flotando en el mar, todo ello como si estuviésemos allí personalmente. Todo esto no sólo se limita al terreno, llega incluso más arriba. Las nubes, la niebla, todo esta perfectamente conseguido, todo es perfectamente real.

Y entre el suelo y el cielo, nosotros y el enemigo. Los aviones están perfectamente realizados con multitud de detalles. Se puede ver a nuestro piloto a través del cristal de la cabina, se puede ver el HUD con su característico color verde, el cuadro de mandos, todo el armamento que llevamos, incluso la sonda de reabaste-cimiento en vuelo. Las luces del tren de aterrizaje cuando carreteamos hacia o desde la pista, los restos de nuestro avión al estrellarnos contra el suelo o, por ejemplo, se puede ver como la zona alrededor de los motores se difumina al poner los postquemadores, como si éstos estuvieran produciendo aire caliente de verdad, y una infinidad de detalles más, todo esto, claro está en gráficos SVGA.

Pero todo este detalle no se limita únicamente al exterior del avión. El interior esta igual de detallado que el exterior. La cabina está perfectamente diseñada, predominando en ella las pantallas multifunción, típicas de los aviones de última generación, pudiendo, incluso ver el cuerpo de nuestro piloto. Para que realmente nos sintamos como el piloto del avión y para que el realismo sea completo, disponemos de la opción de Virtual Cockpit, con la cual podremos tener un campo de visión de 360º, como si estuviésemos moviendo la cabeza.

Todo lo anterior quedaría cojo sin una banda sonora que esté a la altura. El juego dispone de una amplia gama de sonidos. Desde los típicos en los simuladores, como pueden ser el ruido de los motores, el de los misiles al ser lanzados..., hasta otros menos o nada usuales, notándose hasta que punto se ha querido dar realismo al juego. Podremos oír las conversaciones de radio de nuestra torre de control, de

El truco es...

Nunca hagas frente tú solo a las amenazas, salvo cuando no te quede más remedio. En el resto de las ocasiones pide ayuda a tu compañero de vuelo, que para algo está.





Con la opción de Cabina Virtual tendremos un campo de visión de 360°, como si moviesemos la cabeza

los aviones AWACS, incluso del enemigo. Nuestro ordenador de a bordo nos hablará con una dulce voz femenina, por supuesto en inglés, avisándonos de acciones que se realizan, como conectar o desconectar el piloto automático, apagar y encender los motores, o de peligros que nos amenazan como el lanzamiento de un misil contra nuestro avión. Y para poner la guinda al pastel, podremos oír la respiración entrecortada del piloto al realizar maniobras bruscas.





Cogito ergo sum

Si, el simulador... ¡piensa!. Parece increíble pero piensa. Dispone de dos sistemas de inteligencia artificial para que los diferentes componentes del simulador se comporten como lo harían en un conflicto bélico real: el WARGEN y el SMARTPILOTS.

El sistema WARGEN es capaz de controlar desde la organización y movimientos de las flotas de portaviones, hasta la reparación de las pistas de despegue y de los hangares. Este sistema imita a las jerarquizadas estructuras de mando y control de las fuerzas aéreas y navales modernas. El sistema WARGEN se complementa con el sistema SMARTPILOTS, el cual combina el modelado aerodinámico en tiempo real con el comportamiento dictado por la doctrina militar moderna. Este sistema se encarga de controlar al resto de aviones y decide lo que hacen dependiendo de su misión y de las circunstancias en las que se encuentran (están siendo atacados, necesitan combustible....).

Precio a pagar

Pero, claro, nadie da duros a pesetas. Todo este "realismo", todos estos gráficos, los sonidos, los sistemas de inteligencia artificial, conllevan el disponer de un ordenador potente, ya no un 486, sino un Pentium.

En el manual se nos dice el hardware mínimo para que el programa funcione, que simplemente funcione. Si queremos que el juego vaya como es debido, necesitaremos un Pentium a 90MHz o más. Es una pena, ya que no todos los usuarios disponen de un Pentium, perdiendo con ello la posibilidad de jugar al EF2000 en todo su esplendor. Merece la pena poner el juego en su nivel de detalle más alto, para ver lo que nos estamos perdiendo y pensar fríamente si va siendo hora de una ampliación...

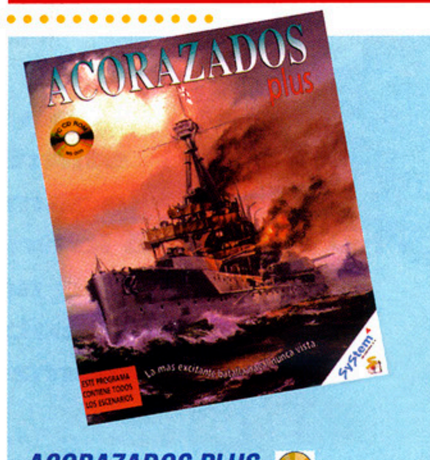


Calificación

EF-2000

Pros: Los gráficos son realmente buenos en VGA y sencillamente impresionantes en SVGA, lo que junto con unos sonidos totalmente realistas y el fácil manejo del avión, hacen de este simulador uno de los mejores aparecidos hasta el momento.
Contras: El equipo necesario para poder disfrutar del juego al máximo es un Pentium a 90 Mhz ya que el 486 no da más de sí.

SIMULADORES



ACORAZADOS PLUS
CDS07 — 4.750 Pts.

Recrea las grandes batallas navales. Una fiel reproducción del sonido, espectaculares vistas en 3D, con libro de señales y telescopio para buscar signos de debilidad o impactos y daños en su casco.

ACES OF THE DEEP
CDCK5 — 8.975 Pts.
CK13 — 7.975 Pts.

Tú darás las ordenes en una de las técnicamente más avanzadas y realistas simulaciones de submarinos alemanes de la II Guerra Mundial. Lleva tus habilidades técnicas al límite. El último simulador de submarinos.

ACES COLLECTION

CDK10 — 8.900 Pts.

Experimenta la intensidad del combate aéreo en cuatro escenarios y de siete décadas. Combate en misiones individuales rápidas, o alístate para operaciones en guerras mundiales o en el Golfo Pérsico.

FALCON 3.0

CDS36 — 4.450 Pts.

Disfruta de la experiencia de ponerte a los mandos de un fantástico avión de combate, participa en las más explosivas campañas y experimenta el vuelo de un escuadrón equipado con la más alta tecnología.

EF2000

CDA25 — 8.900 Pts.

El más impresionante simulador de combate que jamas hayas manejado. Las gotas de sudor caen por tu cara, tu adrenalina está por las nubes y tienes el estómago en un puño. Estás pilotando el EF2000 y nunca dos batallas serán iguales.

F-16 COMBAT PILOT

S455 — 3.000 Pts.

Al amanecer comienza la reunión con el resto de los pilotos. Planificas los objetivos de la jornada, las tácticas a seguir, las maniobras de combate. Comienzan las emociones, estás despegando.

B-17 FORTALEZA VOLANTE
CDS31 — 2.500 Pts.

Dirige una tripulacióndе en una serie de 25 misiones de ataque controlando la posición de la ametralladora, para defender a la fortaleza aérea de la Luftwaffe.

DOG FIGHT 80 AÑOS DE BATALLA AEREA
CDS13 — 2.500 Pts.

Un hecho: en combate aéreo, el mejor piloto casi siempre es el vencedor. Elige entre 12 cazas legendarios y 6 escenarios históricos.

F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0
CDS17 — 2.500 Pts.

Cuando estés al mando, tendrás la impresión de que la noche te pertenece, es inaudito, absoluto, indetectable. Concebido para misiones nocturnas.

F-1 GRAND PRIX

CDS15 — 2.500 Pts.

¡Abróchate el cinturón de seguridad!. Ningún otro simulador de carreras de coches le puede hacer sombra. No existe un simulador con más realismo

F-15 STRIKE EAGLE III

CDS16 — 2.500 Pts.

Un combate aéreo con tanto realismo que te dejará sin respiración. Un reto incluso para los auténticos pilotos F-15 con más experiencia.

TASK FORCE 1942

CDS30 — 2.500 Pts.

Al mando de una flota de acorazados, destructores, cruceros y buques para luchar contra las agresivas fuerzas enemigas en el Pacífico Sur.

HARRIER JUMP JET

CDS32 — 2.500 Pts.

Jamás estarás más cerca de la realidad. Excepto si te alistas en las Fuerzas Aéreas. Pilota un Harrier GR7 de la R.A.F., un AV-8B de la Marina Americana en tres zonas calientes de conflicto.

SILENT SERVICE II

CDS11 — 2.500 Pts.
S443 — 2.500 Pts.

Atrévete a manejar un submarino estadounidense de la Clase Gato. Toda una serie de objetivos a eliminar, toda una serie de sensaciones subacuáticas por vivir.

GUNSHIP 2000

CDS14 — 2.500 Pts.

Colócate en el asiento del piloto de un moderno helicóptero de asalto, volando a través de un moderno 3-D en el que la topografía está perfectamente detallada. Un escalofrío, una subida de adrenalina.

STUNT DRIVER
S461 — 2.500 Pts.

Toda la diversión de un rally acrobático real sin sufrir magulladuras. Prepárate para la carrera más salvaje y divertida de acrobacias de tu vida. Deslizarse por los "loopings", saltos espectaculares...

DREAMS OF FLIGHT

CDS04 — 5.650 Pts.

Durante siglos, el ser humano soño poder volar. Este CD ROM altamente interactivo es una crónica de la historia del vuelo, explorando cada aspecto de la aviación, desde el pasado hasta el presente. Incluye 65 ilustraciones de aviones historicamente significativos.



JUEGOS DE MESA



PC MUS
A21 — 2.495 Pts.

El primer juego de Mus comercializado en España.

Puedes elegir a tu compañero entre los personajes más famosos para participar en un prestigioso torneo. Gráficos, animaciones, voces digitalizadas, en un entorno totalmente interactivo. Ideal si eres un gran jugador o si quieres aprender practicando.

CASINO DE LUXE
CDK24 — 7.600 Pts.

Una colección de 7 juegos clásicos que te transportan a la sala con sonidos y efectos que combina la elegancia de Monte Carlo y la diversión de Las Vegas.

3x8 EL JUEGO DEL SABER
A14 — 1.495 Pts.

Espectacular juego donde se combinan conocimientos y fortuna. TEMAS: Historia, Literatura, Ciencias, Música, Cine, Deportes, Geografía y Varios. Compatible Ad-Lib y Sound Blaster.

10 JUEGOS DE INTELIGENCIA
CDS41 — 6.300 Pts.

10 Programas de mesa muy fáciles de usar. Compite con los mejores jugadores de cada programa que consiguieron ganar las Olimpiadas Informáticas y los Campeonatos Mundiales.

CHESS SYSTEM

CDS38 — 4.750 Pts.
S462 — 4.750 Pts.

Comienza la partida con una de sus trescientas mil posiciones de apertura. Docenas de partidas de grandes maestros almacenadas en su interior para disfrutar de una estrategia muy elaborada.



TODOS NUESTROS PROGRAMAS SON ORIGINALES COMPLETOS.
NUESTROS PRECIOS - EXPRESADOS EN PESETAS - LLEVAN INCLUIDO TODOS LOS IMPUESTOS.



El destino del Imperio en tus manos

Caesar II

Para gozo y alborozo de los amantes de los juegos de estrategia, Sierra lanza por fin al mercado la esperada segunda parte de uno de los juegos más populares de este género, el legendario Caesar.

Lo primero que se puede decir de este nuevo producto de Sierra es que le da un nuevo significado al concepto "construye tu propio imperio". Pero antes de nada, y para aquellos que no hayan jugado en su día con la primera parte de Caesar, hagamos una breve introducción de lo que se nos ofrece: Caesar II es un juego de construcción en la línea del mítico SimCity. Las ciudades de este juego son, eso si, clásicos emplazamientos romanos, que incluyen todas las estructuras típicas de la época: acueductos, circos, fuentes, mercados, casas de baños, jardines o escuelas, por no hablar de los 32 modelos diferentes de casas que podemos edificar. Por cierto, todas las estructuras están renderizadas en preciosistas gráficos en SVGA.

Pero eso no es todo, por más que el complejo proceso de poner en pie una ciudad romana sea ya de por si un reto tan complejo como atractivo, en realidad este proceso sólo representa el 50% del juego, ya que, además, se nos permite tomar el control de toda una provincia e incluso de un mismísimo imperio. En efecto, al jugador se le ofrece la posibilidad de construir con sus propias manos el imperio más poderoso de la época, contruyendo para ello carreteras, fuertes u murallas, desarrollando la industria y el comercio, y enviando las legiones romanas a combatir contra los enemigos del imperio. Es una oferta que la mayoría de los jugadores veteranos –especialmente los fanáticos de los juegos de estrategia– no podrán rechazar.

Vox Populi, Vox Dei

Para aquellos que no dominen el latín, este es un antiguo proverbio romano que viene a significar "la voz del pueblo es la voz de Dios". En el nivel de ciudad de Caesar II, esta frase cobra especial relevancia, ya que precisamente una de las partes mejor desarrolladas del juego es la simulación de la vida diaria de los ciudadanos romanos, sus pequeñas necesidades, expectativas y anhelos.

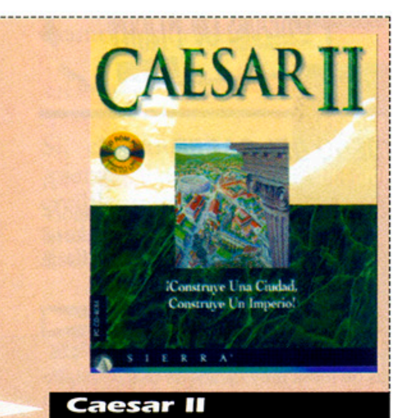
Enumeradas sin un orden especial, las prioridades de un ciudadano romano son estas: sanidad, agua potable (mejor de una fuente que de un pozo o un río), representación política, y seguridad, representada esta última por patrullas regulares. Si estas necesidades básicas no son atendidas el caos se acabara adueñando de tu ciudad, y las masas se levantarán en violentas revueltas que probablemente conllevarán la destrucción de más de un edificio.

Otras circunstancias que generalmente contribuyen a incrementar el descontento popular son el desempleo, los impuestos elevados y el reclutamiento para los ejércitos. Cualquier combinación de estos tres factores puede ocasionar un desastre seguro.

El jugador debe permanecer atento en todo momento atento a su población para tratar de satisfacer sus necesidades. Sin embargo,







Caesar II

Precio: 8.900
Requerimientos de Sistema: 486SX-25 o superior, 8Mb de RAM, SVGA, 12Mb de disco duro, ratón, CD-ROM.
Nºde jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



Se nos permite tomar el control de toda una provincia e incluso de un mismísimo imperio

atender las necesidades básicas no es suficiente, por lo menos no lo es si quieres conseguir incrementar tu nivel de eficacia en el juego y ascender en categoría; como gobernador provincial no sólo estás encargado de mantener a tus ciudadanos contentos, también tienes que preocuparte de mantenerles entretenidos. Lo que te pedirán son cosas como libros, juegos, carreras de cuádrigas, circo o teatro.

Por desgracia, y como es fácil de imaginar, todo este desarrollo no es precisamente barato... es más, cuesta un montón de dinero. Como gobernador, dispondrás de unos fondos iniciales para poner en marcha tu misión, pero pronto descubrirás que esa cantidad resulta insuficiente y se agota rápidamente. Como ocurría en SimCity, pronto te darás cuenta que gran parte del truco del juego consiste en establecer unos impuestos lo suficientemente elevados como para evitar quedarte sin fondos en el momento menos oportuno. Si no logras acertar en este punto, tendrás que resignarte a quedarte sentado viendo como poco a poco tu ciudad cae en el olvido, o peor aun, como el emperador pierde por completo la paciencia contigo. En tal caso el juego habrá terminado para ti, y terminarás tu epopeya personal encadenado a una galera para el resto de tus días...

No sólo tus ciudadanos tendrán que pagar impuestos, sino que también lo harán las fabricas que construyas. La cantidad de dinero que recaudes tendrá que ser en cualquier caso mayor que la que gastes en conceptos tales como los costes de mantener la ciudad, tus propios honorarios, el salario de tus legiones, y el tributo anual que te exige el emperador.

Todo lo relativo al entretenimiento de los ciudadanos queda englobado dentro de un índice denominado Cultura, lo relativo al dinero queda reflejado en otro llamado Prosperidad; cualquiera de estos dos valores, mostrados en forma de porcentaje, son claves para lograr ascender, y en cualquier caso, podrás visitar el oráculo para tratar de hacerte una idea acerca de cuales son tus posibilidades de promoción.

El truco es...

Como la construcción de algunos edificios es sumamente costosa, ten en cuenta que hay algunos que pueden evolucionar (por ejemplo, de tienda hasta llagar a palacio). Por ello, urbaniza tu ciudad construyendo este tipo de estructuras si quieres que tu ciudad prospere cuanto antes.

Grandes ambiciones

Por supuesto, en el modo de campaña no podrás dedicar todo tu tiempo a la ciudad... la provincia y el imperio en general precisan también toda tu atención.









E s t r a t e g i a



Las batallas se producen en tiempo real, con grupos de 60 ó 100 hombres peleando





Cuando mires el mapa de tu provincia lo más reconocible que encontrarás es tu propia ciudad. En los alrededores dispondrás de emplazamientos potenciales para la industria, y una vez que pongas en marcha cultivos o minería pronto empezarás a recibir materiales y alimentos que te permitirán construir fábricas dentro de tu ciudad, gracias a lo cual pronto podrás ofrecer nuevos empleos a tu población. Eso si, de vez en cuando el emperador te exigirá la entrega de una cierta cantidad de alguno de tus recursos (por ejemplo, 6 toneladas de plomo); si no satisfaces sus caprichos, las galeras se convertirán en una amenaza más que considerable para tu persona...

Otros aspectos importantes para mantener el nivel de actividad del imperio es construir una buena red de carreteras y poner en marcha el comercio y las comunicaciones, contruyendo puertos y mercados. De poner en buen funcionamiento estos detalles dependerán directamente tus posibilidades de ascenso.

Volviendo al tema del mapa, podrás observar también que alrededor de la provincia se encuentran diseminadas toda una serie de pequeñas ciudades. Parte de ellas son poblaciones romanas, que probablemente estarán conectadas con la tuya a través de carreteras, pero otras son emplazamientos de tribus barbaras, que a menos que sean dominadas por tus tropas protagonizarán periodicamente levantamientos, destruyendo cuanto encuentren a su paso.

Precisamente el mantenimiento, reclutamiento y movilización de tus tropas es otro de los aspectos vitales que tendrás que cuidar, y por otra parte es importante destacar que en esta segunda parte de Caesar el sistema de combate se ha perfeccionado notablemente. Ahora las batallas se producen en tiempo real, con grupos de 60 o 100 hombres peleando entre si. Puedes elegir diferentes estrategias a lo largo del combate, y lo único que resulta un tanto pintoresco es el hecho de que las tribus barbaras manejan las estrategias de lucha con tanta o más soltura que tú, e incluso que en determinados momentos de la batalla la moral de tu tropa puede descender drásticamente en cuestión de segundos sin que puedes hacer mucho para evitarlo. Pese a todo las batallas son razonablemente manejables, y con todo añaden buenos momentos de tensión a un juego por lo demás bastante pausado.

Lo primordial en cualquier caso es que gracias a tus ejércitos consigas evitar que los barbaros lleguen a tu ciudad, pues si lo hacen la saquearán por completo. Por cierto, que otro de los índices que reflejan tu cualificación como gobernador es el denominado Paz, que viene a cuantificar tu nivel de éxito en mantener a los bárbaros a raya.

El Imperio a tus pies

Si consigues llevar la Cultura, Paz, Prosperidad y carreteras consecutivamente a diez provincias romanas conseguirás la toga púrpura, o dicho de otra forma, serás declarado César, un dios en la tierra, y habrás completado el juego. A medida que te acercas a esa meta el juego se volverá más complejo y tendrás que echar más horas para lograr nuevos incrementos en tus índices.

Sin embargo este factor, junto con el hecho de que existen casi infinitas formas de lograr la victoria final, hacen que Caesar II sea un producto que ofrece cientos de horas de juego a los devotos de los juegos de estrategia. Un título redondo que demuestra que Sierra sabe hacer otras muchas cosas además de excelentes aventuras gráficas...

Calificación

Caesar II

◎◎◎◎

Pros: Gráficos sensacionales, buenas animaciones, jugabilidad impecable, interfaz sencillo de manejar y un nivel de dificultad bien ajustado (crece a medida que lo hace nuestro dominio del juego) hacen de este título uno de los mejores de su género.
Contras: El sistema de batallas se toma ciertas licencias respecto a lo que cuentan los libros de historia, y además continua siendo notablemente mejorable.



Cómo ser un genio en el deporte rey

Player Manager 2

Player Manager 2 no se podría considerar simplemente como la segunda parte de un juego, es algo más. Es una simulación de un equipo de fútbol (más que la simulación de un solo partido) con todos sus problemas e inconvenientes: malas clasificaciones, entrenadores incompetentes, jugadores que no rinden...



Player Manager 2

Precio: 5.500
Requerimientos de Sistema: 486 DX33, 4 MB de RAM, SVGA, CD-ROM doble velocidad, ratón, joystick, tarjeta de sonido comptaible Sound Blaster
Nº de jugadores: 1
Editor: Anco
Distribuidor: Virgin

Está en la mano del manager de un equipo solucionar todos los problemas para que la máquina que se supone que son los jugadores funcione a la perfección. El manager es la persona que se encarga de todo: coordinar las relaciones entre los distintos empleados del club, recomendar o rechazar la contratación de jugadores, entrenadores o masajistas, proponer las ampliaciones y mejoras del estadio, del equipo (el santuario de la afición)... Todo lo necesario para que los espectadores se encuentren cómodos y dejen su dinero en las taquillas, dinero con el que se podrá comprar mejores jugadores para ganar más competiciones.

En definitiva, la misión del manager es conseguir que el equipo, entendiendo a éste como institución y no como un conjunto de jugadores, gane todas las competiciones en las que participe. Para alcanzar esta meta casi quimérica el manager tendrá que hacer todo lo que esté en su mano, llegando a veces a asumir responsabilidades que corresponden a otros integrantes del club, como el presidente o el entrenador.

Se acabó el verano

Como todo el mundo sabe, la maquinaria futbolística se pone en marcha después del verano. Los fichajes estelares y los partidos de pretemporada para probarlos son lo primero que se encuentra el manager al ser contratado por un equipo.

El usuario, al contemplar la escena donde un individuo permanece tumbado al sol en una playa paradisiaca tomando cócteles exóticos junto a una belleza en bikini, puede pensar por un momento que se ha equivocado al ejecutar el simulador de fútbol, o que quizás haya un cruce de líneas y esté viendo el programa del ordenador del vecino, pero se equivoca. En la pequeña mesilla junto a la tumbona se encuentra todo lo necesario para iniciar los tramites que, sólo supuestamente, conducirán al manager del equipo a la gloria.

Desde el ordenador portátil se podrán contratar los servicios del entrenador, cazatalentos, fisioterapeuta y especialista. Todas estas personas son las que trabajarán para el manager, a veces haciendo el trabajo sucio, como el cazatalentos, que se encargará de asistir a los partidos de otros equipos y recomendar que se contrate a algún jugador prometedor. En cambio, el trabajo del fisioterapeuta es menos oscuro y mucho más conocido: se encargará de ayudar a los lesionados en las lentas rehabilitaciones. Tener un buen fisioterapeuta será toda una garantía a la hora de que jugadores que han costado muchos cientos de millones, se recuperen con rapidez y vuelvan a producir para el club.

Solamente los equipos grandes (con muchos millones de presupuesto), o un manager chiflado, se enfrentarían con una nueva temporada sin una empresa patrocinadora. Basta una llamada a través del costoso teléfono

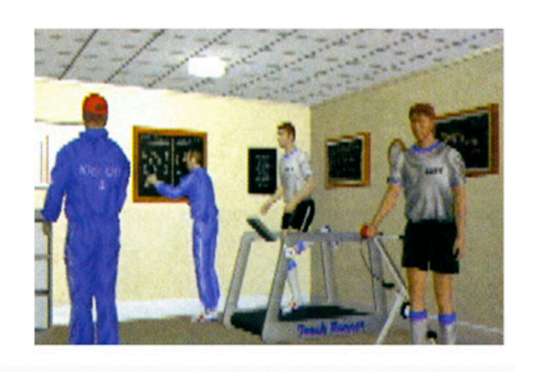


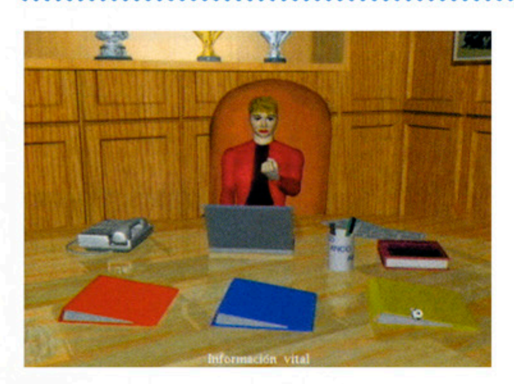


móvil que el club pone a su disposición para que el manager llegue a un acuerdo con una empresa y, a cambio de una aportación económica, los jugadores luzcan una atrayente publicidad. Varias compañías se disputan el honor de vestir al equipo, cada

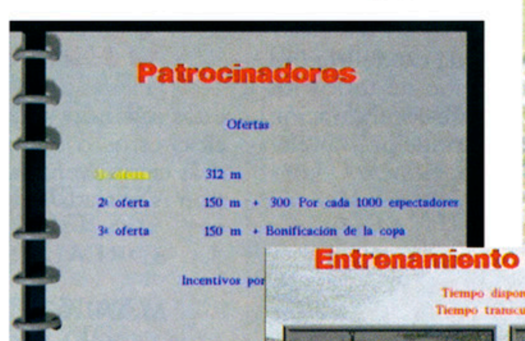


Nuestra misión como manager es conseguir que nuestro equipo gane todas las competiciones en las que participe











una con una oferta diferente en cuestión de pago fijo y de primas por clasificación en torneos importantes.

Los cinco partidos de pretemporada ayudarán a calibrar el estado del equipo, permitiendo ajustar las tácticas y los sistemas de juego. Después comenzará la competición en serio, la liga, la copa del rey, las competiciones internacionales... Todo especificado en un apretado calendario, que los que gusten de la simulación lo más realista posible tendrán en cuenta para dosificar las fuerzas, reservar jugadores, o reforzarse con alguna incorporación adicional.

Trabajo de Oficinas

La pantalla principal del juego es una vista lateral de las oficinas del club. Desde ella se podrá dirigir todas las actividades relacionadas con el fútbol, cada una en forma de una sala: sala de finanzas, archivos, juntas, de prensa, vestuario, despacho del manager...

Sin duda la parte del programa que goza de mayor perfeccionamiento y profundidad es la estratégica. El diseño de tácticas y sistemas de juego está muy simplificado pero sin perder la potencia que se requiere en este tipo de juegos. Otro detalle destacable es la posibilidad de especificar el tipo de entrenamiento que van a seguir los jugadores. No tienen el mismo entrenamiento dos equipos diferentes en cuanto a juego; por eso, si se elige la preparación correcta, un equipo con jugadores mediocres podrá convertirse en un equipo de nivel respetable.

La jugabilidad es el aspecto menos perfeccionado en Player Manager 2, aunque es normal que sea así en este tipo de programas. Los jugadores se mueven por el campo sin mucho orden, pareciendo en algunos momentos jugadores de colegio más que de primera división. En cambio, como un punto positivo, se puede disfrutar del partido viéndolo desde cinco perspectivas diferentes: isométrica, desde un fondo, desde un lateral, desde arriba y a través de un escáner, dónde los jugadores estarán representados por puntos de colores en la pantalla del aparato.

Player Manager 2 es un juego a tener en cuenta, y bastante por encima de otros simuladores de fútbol. Tiene detalles y opciones que harán que los usuarios no se cansen rápidamente de él, y además está traducido al castellano.

El truco es...

En este tipo de juegos el truco suele ser poseer un equipo adecuado, lo que no significa que los jugadores sean caros. Los mejores resultados se conseguirán equilibrando el costo de los jugadores con su calidad, además de con unas buenas tácticas como respaldo, que ayudarán cuando la calidad de los jugadores no sea suficiente.

Calificación

Player Manager 2

Pros: La parte de simulación es notable. Destaca también la buena ambientación.
Contras: Demasiado intelectual para los que sólo buscan meter goles. Baja calidad gráfica en la parte arcade.



Trucos a la carta

En este número os ofrecemos diversos trucos para varios juegos. Muchos de ellos son cortesía vuestra, y algunos de las distribuidoras o de las compañías extranjeras. Esperamos que os sirvan para solucionar esos pequeños problemas que parecen insalvables. Por supuesto estamos abiertos a recibir cuantas cartas queráis mandarnos con vuestras pistas, códigos y demás, pero tratad de que sean de juegos medianamente actuales (a estas alturas todo el mundo debería haberse terminado el Monkey Island).

Doom 2

Miguel Angel Moraleda Sánchez nos envía desde Madrid un truco para la secuela del más exitoso arcade de todos los tiempos. Ejecuta el SETUP y desde el menú de configuración pulsa la tecla F1. Aparecerá un nuevo menú donde podrás elegir nivel, jugar sin enemigos y muchas otras opciones.

PC Fútbol 4.0

Iván Martí Vilá (Lleida) y Juan Antonio Moyano Escalante (Cádiz) han coincidido al descubrir la siguiente ventaja en el programa. Para hacerte rico pon a la venta el jugador más caro que tengas, y cuando recibas una oferta pulsa la tecla V para salir del recuadro de Aceptar/Rechazar. Selecciona el peor jugador que tengas, pulsa Volver y acepta la oferta.

Hexen

Aquí tienes los códigos secretos de Hexen, directamente de la mano de su creador John Romero. Ten ciudado con otros códigos que hay circulando por ahí, ya que no sólo han sido deshabilitados sino que uno de ellos además, te matará.

BUTCHER	Mata a todos los monstruos
VISIT	Te lleva a otro nivel
MAPSCO	Te muestra un mapeado automático de todo el nivel
SATAN	Modo Dios
CLUBMED	Te recupera toda la salud
SHADOWCASTER	Cambia de clase
MARTEK	Suicidio

Terminal Velocity

¿Tienes problemas con este juego? Seguro que es porque estás jugando limpio. En CGW hemos descubierto que si tecleas estos códigos en cualquier momento del juego, obtendrás ciertas ventajas (algunos de ellos sólo funcionan en la versión registrada del juego):

3DREALMS	Saca "Smokin!" por pantalla y te proporciona disparo rápido
MANIACS	Recarga el combustible de tus "afterburners"
TRFRAME	Añade un contador de imágenes por segundo en una esquina de la pantalla
TRIFIRO	Te hace invencible
TRIFIR1	Cañón de plasma instantáneo y munición completa
TRIFIR2	Arma iónica instantánea y munición completa
TRIFIR3	Láser instantáneo y munición completa
TRIFIR4	Misiles guiados manualmente y munición completa
TRIFIR5	Misiles de autobúsqueda y munición completa
TRIFIR6	Torpedos de ondas de impacto y munición completa
TRIFIR8	Te proporciona "afterburners"
TRIFIR9	Te hace invisible
TRIGODS	Te hace invisible
TRINEXT	Salta al siguiente escenario del nivel o al primero del siguiente
TRISHLD	Recupera el escudo
TRSCOPE	Añade un osciloscopio de sonido a la pantalla (¿Por qué?)









Woodruff and the Schnibble of Azimuth

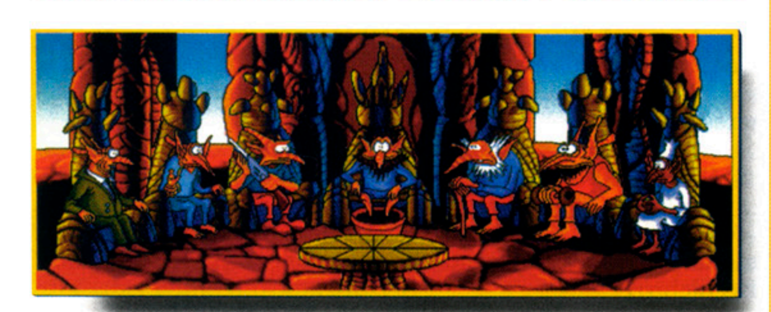
Jose Luis Gramage Córdoba (Valencia), nos remite todas las claves de esta aventura gráfica creada por el mismo equipo que hizo Gobliiins.

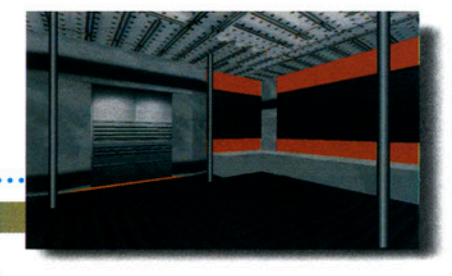
Los digicódigos de las puertas de los sabios son:
Gusto: KAH BLAZ ZIG STO
Salud: POO ZIG DRU BNZ
Fertilidad: BNZ POO GLAP BLAZ
Talento: KAH LRZ GOZ GNEE
Consejo: BLAZ KAH ZIG DRU
Trono: ZIG STO DRU BLAZ
Verbo: BNZ BNZ BNZ GLAP

Otros digicódigos:
Casa de Bo-Rita: GLAP ZIG GNEE LRZ
Baúl del Rey Boozook: GLAP POO GNEE ZIG

Digicódigos del Tobozón:
Parte meteorológico: KAH ZIG STO BLAZ
Canal de Azimuth: POO POO ZIG ZIG
Canal de televisión: POO BNZ BLAZ DRU
Número de Bo-Rita: BLAZ KAH POO GLAP
Número de Hacienda: GNEE BNZ GLAPP POO

Las fórmulas mágicas:
Memoria: sílaba directiva + sílaba elemental + sílaba dirigente
Diagnóstica: sílaba elemental + sílaba médica + sílaba elemental
Pasado: sílaba temporal + sílaba elemental + sílaba dirigente
Fuerza: sílaba enérgica + fórmula consejera + fórmula elemental
Alegría: sílaba artística + sílaba elemental + sílaba consejera
Perceptiva: sílaba intuitiva + sílaba intuitiva + sílaba elemental
Crecimiento: sílaba elemental + sílaba verde + sílaba consejera





Tekwar

Ramón, del Servicio Técnico de Proein, nos ofrece una solución muy plausible para minimizar la instalación de este juego, que ocupa muchísimo espacio en el disco duro. Se puede engañar al programa de la siguiente manera siempre y cuando tengas un CD-ROM de cuádruple velocidad o más rápido (con uno de doble el juego se ralentiza): edita el archivo RUN.BAT del directorio donde hayas instalado el juego y añade al principio una línea con lo siguiente:

APPEND = D:\TEKWAR

donde D es la letra correspondiente a tu unidad de CD-ROM. Después puedes eliminar todos los archivos *.ART del disco duro, con lo que te ahorrarás unos 35 Mb.

Otro truco de Tekwar, esta ocasión, un par de combiaciones de teclas que, por cortesía de nuestra redacción, os harán la vida más fácil en este magnífico juego.

ALT+SHIFT+G Modo Dios
ALT+SHIFT+W Todas las armas y tarjetas de acceso



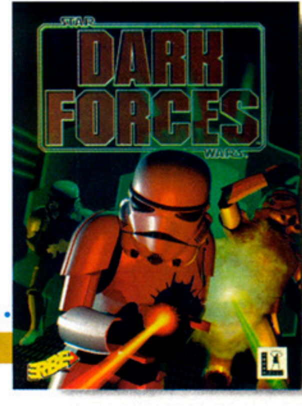
Quarantine

Héctor Fernández (Barcelona) ataca de nuevo con los passwords para la versión inglesa de este juego:

Fase 2 OMNICORP IS ALL KNOWING
Fase 3 KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
Fase 4 THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
Fase 5 HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
Fase 6 KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT







Witchaven

Nuevamente nuestro amigo Ramón, del Servicio Técnico de Proein, aporta un truco parecido al de Tekwar. La instalación de Witchaven ocupa muchísimo espacio en el disco duro, pero se puede engañar al programa de la siguiente manera siempre y cuando tengas un CD-ROM de cuádruple velocidad o más rápido (con uno de doble el juego se ralentiza): edita el archivo WHAVEN.BAT del directorio donde hayas instalado el juego y añade al principio una línea con lo siguiente:

APPEND = D:\WHAVEN

donde D es la letra correspondiente a tu unidad de CD-ROM. Después puedes eliminar todos los archivos *.ART del disco duro, con lo que dejarás la instalación en unos 11 Mb.



Wacky Wheels

Héctor Fernández de Barcelona, un fan fatal de este trepidante juego, nos envía los siguientes códigos que hay que poner desde el DOS detrás del ejecutable del juego, advirtiéndonos que no se pueden elegir dos armas a la vez, pues sólo funcionará una.

/2	**El juego va más rápido**
/3	**El juego va más rápido todavía (útil en ordenadores muy lentos)**
TURBO	**Al pulsar disparo y freno a la vez, se activa el turbo durante unos segundos**
JUMP	**Al pulsar acelerador y freno, salta**
HOG	**Consigues 99 erizos en cada carrera**
ICE	**Consigues 99 cubitos de hielo en cada carrera**
FIRE	**Consigues 99 fuegos en cada carrera**

Dark Forces

Nuestra redacción, siempre al tanto de lo que puede pescar y descubrir para jugar cómodamente a lo que sea, ha dado con los códigos de los niveles de este juego de LucasArts. Tienes que teclear el código a continuación del número del nivel:

1. LASECBASE
2. LATALAY
3. LASEWERS
4. LATESTBASE
5. LAGROMAS
6. LADTENTION
7. ARAMSHED
8. LAROBOTICS
9. LANARSHADA
10. LAJABSHIP
11. LAIMPCITY
12. LAFUELSTAT
13. LAEXECUTOR
14. LAARC

Descent

Juan Manuel Garrido Balboa (Madrid) ha recopilado para todos vosotros los códigos secretos de este juego tan adictivo.

GABBA GABBAHEY	**Activador**
MITZI	**Todas las llaves**
SCOURSE	**Todo el armamento**
RACERX	**Invulnerabilidad**
GUILE	**Salto de nivel**
TWILIGHT	**Recargar armas y energía**
FARMAR JOE	**Salto de nivel**

The 7th Guest

Víctor de Juan Carrillo (Alicante), se ha jugado esta alucinante aventura repleta de complicados puzzles y nos envía la solución a uno de los más difíciles, así como un truco muy interesante.

La frase que hay que ordenar en los botes de la cocina es:

SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT.

Para llegar a cualquier lugar de la mansión, teclea en el menú principal (respetando mayúsculas y espacios): Zaphod Beeblebrox







Stonekeep

Hace poco tiempo, Interplay visitó nuestra redacción para traernos muchas novedades que próximamente estarán en vuestros ordenadores. Además de eso, nos facilitó algunas "ayuditas" para uno de los mejores juegos de rol que se han creado hasta la fecha. Para que tu energía nunca baje de 1 (con lo que nunca morirás), coge un cráneo y déjalo como cursor. Después pulsa la combinación de teclas SHIFT+F9.





Mortal Kombat 2

Javier Costa Brugué, de Gerona, nos comenta que si quieres luchar con personajes ocultos, tienes que hacer lo siguiente: en la escena del portal utiliza siempre "uppercuts" para vencer a tu enemigo, y cuando aparezca la cara del "Toasty", pulsa abajo y F1. Aparecerá Smoke, un personaje que echa humo.



Para jugar con Jade, y combatiendo con el personaje anterior a Shang Tsung, utiliza la patada baja durante todo el segundo round.

Mortal Kombat 3

Nuestro amigo Jordi Calabuch, de Barcelona, nos envía un montón de códigos secretos para este juego de lucha. Los primeros, tenéis que ponerlos a continuación del ejecutable, y los segundos sólo se pueden introducir en la pantalla de VS BATTLE (tendrás que consultar las páginas 17-18 del manual para saber cómo introducirlos).

MK3 1111	Los luchadores quedan miniaturizados y flotan
MK3 603015	El combate es a cámara lenta
MK3 12345	Los luchadores adelgazan y crecen
MK3 54321	Los luchadores quedan miniaturizados
MK3 8888	Los luchadores se expanden, quedando como tapones
MK3 8000	Modo de combate turbo
MK3 1995	Kombate invisible
MK3 831	Tus luchadores son invisibles
MK3 1000000	Activa a Shao Kahn y Motaro (sólo en modo dos jugadores)
6-4-2-4-6-8	Carga y juega Galaga y termina el juego
2-0-5-2-0-5	Te da la victoria sobre Smoke en sólo un asalto en el round uno
0-3-3-5-6-4	Te da la victoria sobre Shao Kahn en sólo un asalto en el round uno
9-6-9-1-4-1	Te da la victoria sobre Motaro en sólo un asalto en el round uno
7-6-9-3-4-2	Te da la victoria sobre Noob Saibot en sólo un asalto en el round uno
9-7-8-2-4-3	Acorta el combate
3-4-8-2-7-9	Tienes la mitad de tiempo para acabar
9-7-2-2-7-9	No hay tiempo
4-6-0-4-6-4	Combate aleatorio
1-0-0-1-0-0	Inhabilita el arrojar cosas
2-3-9-4-9-4	Desactiva el barrido
0-2-0-0-2-0	Desactiva el bloqueo
9-8-7-1-2-3	Elimina las barras de energía
0-3-3-0-0-0	Handicaps del jugador 1
0-0-0-0-3-3	Handicaps del jugador 2
3-3-4-0-0-0	El jugador 1 recibe la mitad de daño de los golpes
0-0-0-3-3-4	El jugador 2 recibe la mitad de daño de los golpes
5-5-2-2-5-5	Ambos jugadores reciben la mitad de daño de los golpes
3-3-4-4-3-3	Ambos jugadores reciben el doble de daño de los golpes





COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 MODEM-FAX.

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción
C/ Miguel Yuste, 26   28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

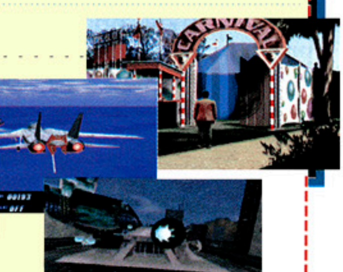
Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre
Apellidos .... Edad
Dirección
Localidad .... C.P.
Provincia .... Teléfono ( )





COMPUTER GAMING WORLD

Lista de ganadores del sorteo de los 100 Juegos "The Big Red Adventure" del 1er número de CGW, elegidos entre todos los votos recibidos para nuestro TOP'50.

JUAN	TARI MORENO	Alicante
RAFAEL	ALCALDE GONZALEZ	Marbella (Málaga)
ANTONIO MIGUEL	POVEDA SALA	Redovan (Alicante)
JUAN JOSE	VELASCO LONGE	Salamanca
JAVIER	LORCA RADIGALES	Barcelona
RAFAEL	GONZALEZ RODRIGUEZ	Salamanca
ELIAS	JARA BARRROSO	Huelva
DANIIEL	CEREJIDO ARIAS	Ponferrada (León)
DAVID	HUERTAS LOZANO	Madrid
JUAN RAMON	SENDRA ALMENDROS	Málaga
FCO. JOSE	SIMON FERNANDEZ	Gijón (Asturias)
MIGUEL JOSE	COCA LASEN	Santiago de Compostela (La Coruña)
FRANCISCO	LEAL DEL PINO	Villa del Río (Córdoba)
JOSE CARLOS	LUNA DURAN	Castellón
JORDI	GOSSIO BOSCH	Borges Blanques (Lérida)
FRANCISCO	MARTINEZ ROMERO	Monistrol de Mom (Barcelona)
DOMINGO	SANCHEZ CORRAL	Cantoria (Almería)
MARC	ALTIMIR TOR	La Seu D'Urgell (Lérida)
FCO. JAVIER	AVECILLA GIL	Sevilla
MAURO	GARCIA ARACIL	Onil (alicante)
OSACAR	PACHECO VIDAL	Murcia
JOSE MARIA	LOZANO RODEO	Madrid
CRISTINA	FELPETO GARCIA	Villalba (Lugo)
ENRIC	FERRER ARENILLAS	Barcelona
EUGENIO	REINHARD BATANERO	Madrid
RAFAEL	CORRERA LEON	Sevilla
JUAN FCO.	RUIZ RUIZ	Granada
FCÓ. JOSE	VARELA VARELA	La Coruña
MANUEL	PEREZ RUBIO	Madrid
IGNACIO	GONZALEZ SAINZ	Cádiz
JOSE ALBERTO	BARRIO GONZALEZ	Madrid
JOSE IGNACIO	MARTINEZ DOMINGUEZ	Majadahonda (Madrid)
JAVIER	ARENADO DE MATEO	Valencia
JOSE ANTONIO	CARCEL CARRASCO	Valencia
FCO. BORJA	GONZALEZ GONZALEZ	Talavera (Toledo)
LOURDES	MARTIN SANTIAGO	Getafe (Madrd)
JOSE MIGUEL	VELAZQUEZ HOLGUIN	Madrid
JUAN MANUEL	JIMENEZ PISANO	Torrelavega (Cantabria)
JESUS JOSE	GUERRERO BOTELLA	Las PalmasLucena (Córdoba)
CARLOS	CAAMAÑO LAGOA	Viladecans (Barcelona)
DAVID	AZPEITIA OCHOA	Bilbao (Vizacya)
JOSE LUIS	BORRALLO MOLINA	Huelva
JOSE MIGUEL	PICAZO CABAÑERO	Madrigueras (Albacete)
XOAN	PERIRA COUSO	Polo (Pontevedra)
ROBERTO	GALVAN CARRASCO	Entrevías (Madrid)
JULIO CESAR	CHAPARRO GIMENEZ	Ribarroja (Valencia)
OSCAR	MARTINEZ JODRA	Logroño (La Rioja)
ESTEBAN	NAVARRO ARNEDO	Tudela (Navarra)
EDUARDO	ANDRES QUINTANILLA	Valencia
JAVIER	BELTRAN CARCELLER	Benicarlo (Castellòn)
DAVID	MARTINEZ GARCIA	San Lorenzo de El Escorial (Madrid)
LOLY	SANZ PEREMARCH	San Sebastian (Guipuzcoa)
JOSE LUIS	BRUÑA VIDAL	Madrid
MANUEL	AMAYA BADERA	Mataró (Barcelona)
JOSE LUIS	SERRA CORTES	Bimefar (Huesca)
JOSE MARIA	AGUILAR GOMEZ	Rota (Cádiz)
DAVID	COBOS BLANCO	Málaga
DANIEL	COMAS IBAÑEZ	Canet de Mar (Barcelona)
RAUL	LOPEZ ORTEGA	Torrejón (Madrid)
ALEJANDRO	LORENZO CURBERA	Majadahonda (Madrid)
JUAN LUIS	PLA MARTIN	Valencia
JOSE IGNACIO	GOMEZ CALVO	Barakaldo (VIzcaya)
JAIRO	AZNAR MARCOS	Reus (Tarragona)
MANUEL	ARJO LAZARO	Barcelona
GERAD	FARBA MARONDA	Cornella (Barcelona)
JUAN MANUEL	PEREZ CUADRADO	Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
ALVARO	MARTIN ARRANZ	Madrid
ROBERTO	BOBADILLA LUENGO	Vitoria-Gateiz (Alava)
JOSE ANTONIO	RAMOS INFANTE	Benalmadena (Málaga)
JOSE FRANCISCO	ROJAS BRONCANO	MAdrid
OSCAR	MAÑAS CANTALEJO	Aluche (Madrid)
JAIME	PLANELL MORA	Sabadell (Barcelona)
LUIS ESTEBAN	ALBILLOS GARCIA	Burgos
ANTONIO	VALCUENDE VILLALONG	Bilbao (Vizcaya)
JUAN MANUEL	LLEDO FERNANDEZ	Villena (alicante)
RAUL	ALARCON MORENO	Hospitalet (Barcelona)
ALBERTO	NOVELLA IRANZO	Zaragoza
CARLOS	BASTIDA TORRES	Terrassa (Barcelona)
DAVID	RUIZ RINCON	Pamplona (Navarra)
DANIEL	CAMPOY RAMIREZ	Málaga
GAIZKA	SANCHEZ VARGAS	Santurce (Vizcaya)
JAVIER	OLANO MARTINEZ	Bembibre (elón)
MIGUEL ANGEL	PREZ MOYA	Valencia
JOSE CARLOS	Catalá Castelló	Real de Gandía (Valencia)
CARLOS MANUEL	JIMENEZ MONFERRER	Valencia
JOSE JAVIER	RODRIGUEZ FERNANDEZ	Ubeda (Jaén)
LUIS MARIA	GRIJALBA MERINO	Barakaldo (Vizcaya)
MIGUEL	GARCIA BARDERAS	Valdemoro (Madrid)
ADRIA	ARISTE SANTACREU	Lérida
JORDI	MEENDEZ VILLAR	La Llagosta (Barcelona)
DANIEL	FERNANDEZ SEGURA	Rubí (Barcelona)
NATALIA	GENARO GARCIA	Granada
DIEGO	PEREZ CUEVAS	Lupión (Jaén)
SALVADOR	CASTAÑEDA NAVARRO	Málaga
SERGIO	BRIHUEGA MORENO	Sevilla
LUIS MARIA	MENENDEZ ALONSO	Muros de Nalón (Asturias)
JORGE	CHACON SOUIO	La Coruña
FERNANDO	FREIRE MARTINEZ	Valladolid
JOSE MANUEL	MUÑOZ BERENGENA	Córdoba
DAVID	CASTRO LAZARO	Horcajo Montes (Ciudad Real)

Lista de ganadores de las 10 cazadoras del concurso "Burn:Cycle" del 1er número de CGW elegidos entre todas las respuestas acertadas.

MIGUEL	MENDEZ FERNANDEZ	GIJÓN (Asturias)
ANGEL	RODERO VARELA	ZAMORA
FERNANDO	CHANDÍA OSACAR	ESTELLA (Navarra)
ANTONIO	LOPEZ GARRIDO	GALAPAGAR (Madrid)
JONATHAN	NAVARRO REYES	SEVILLA
RAFAEL	PEÑA GARCIA	FUENLABRADA (Madrid)
JORGE	CIFUENTES CASTELLS	BARCELONA
CARMEN	CORRAL FERREIRO	LA CORUÑA
CESAR	JIMENEZ PALACETE	ALICANTE
JOSE LUIS	FOMBONA BLANCO	GIJÓN (Asturias)

Ganador del sorteo del Viaje a Londres elegido entre todas las contestaciones a nuestra encuesta del 1er número de CGW.

ROBERT	AMINE	LA NUCIA (ALICANTE)

! ENHORABUENA A TODOS !



RAYMAN

Entra en el mundo de Rayman



Un mundo repleto de humor y de acción...

Más de 60 niveles de juego; 6 mundos muy diferentes; más de 50 personajes distintos; gráficos increibles y animaciones con una fluidez jamás igualada en un PC. ¡Hasta 60 etapas por segundo!. Una verdadera aventura con poderes para adquirir, pasajes secretos, persecuciones y trampas.

CD 7.495



¡El juego en castellano que incluye comentarios del partido en directo!

Un coktel explosivo de humor y acción. El juego que transformará tu PC en una máquina 100% arcade y en el que puedes elegir entre la perspectiva 2D o 3D isométrica para jugar el partido del siglo haciendo uso de todas las técnicas del mejor fútbol.

Más de 6.000 animaciones. 16 equipos definidos y la posibilidad de crear el tuyo propio.Efectos de zoom sobre los saques de banda, corners,... y repetición de los goles. 4 condiciones climáticas que influyen en el juego. 30 tácticas de partido diferentes.

CD 5.995





Tus 10 juegos de oro

- Chessplayer 2150
- First Samurai
- Gunship
- Kisck Off 2
- Megalomania
- Mig-29
- Perfect General
- Railroad tycoon
- Red Storm Rising
- Silent Service II

CD 4.990

Ubi Soft

CONECTATE CON NOSOTROS EN HOBBYTEX
Marca el 032 con la clave *HOBBYTEX#



PRECIOS IVA INCLUIDO

PETER
APRENDER ES UN JUEGO DE NIÑOS

PETER Y LOS NÚMEROS

La aventura comienza con un mapa de tesoros en el cual cada número representa una isla misteriosa para explorar donde el niño encontrará mundos animados y sonorizados que le ayudarán a contar, reconocer los números y memorizarlos. Y cuando haya adquirido el castellano, ¿por qué no intentarlo en inglés, francés o alemán?

CD 4.995

PETER EL PAPÁ NOEL

Pedro realiza el sueño de todos los niños: ayudar a Papá Noel a preparar la noche más extraordinaria del año, descubriendo un mundo encantado donde todos los juguetes cobran vida. 6 juegos le ayudarán a desarrollar su imaginación y habilidad: realizar su tarjeta de Navidad; tocar los villancicos más populares y colorear paisajes entre otros.

CD 4.995



LOS SUEÑOS DE PETER

Peter va a convertirse rápidamente en el inseparable amigo de los niños haciéndoles disfrutar con aventuras interactivas fuera de lo común. El entorno familiar y sonoro de la casa de Peter es el arranque de estos fantásticos viajes en que todos los objetos animados son pretexto para bromas y descubrimientos: viajar al fondo de los océanos; rehacer el esqueleto de un dinosaurio; explorar nuestra galaxia y un largo etcétera.

CD 4.995

CD-ROM diseñados en colaboración con equipos e especialistas.

KIYEKO
Y LOS LADRONES DE LA NOCHE

¡Bienvenido a la Amazonía!

Esta tierra es un paraíso donde todo es más hermoso que en cualquier otra parte. Un cuento interactivo en castellano, inglés, alemán, francés e italiano narrado por Constantino Romero

8.000 dibujos originales, 220 interacciones cómicas y 45 minutos de creación musical para soñar y divertirse; entrenarse en la lectura; aprender idiomas jugando y descubrir otra civilización a través de un niño indio.

CD 6.995




Entra en tu CENTRO MAIL



En los Centro Mail encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio.

¡Ven a comprobarlo!

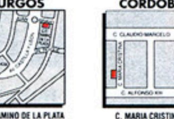







- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43
- **BADALONA** — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
- **BADALONA** — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
- **BARCELONA** — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
- **BARCELONA** — CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10

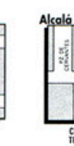
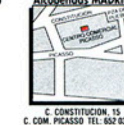




- **BARCELONA** — C/ SANTS, 17 TEL.: 296 69 23
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **BUENOS AIRES** — PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P (1017)
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
- **BURGOS** — C.C. CAMINO DE LA PLATA AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17
- **CORDOBA** — C. MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
- **FUENGIROLA** — AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
- **GIRONA** — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
- **GRANADA** — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54
- **JAEN** — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
- **LA CORUÑA** — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
- **LAS PALMAS** — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51

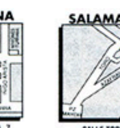




- **MADRID** — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
- **MADRID** — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
- **Alcalá de H. MADRID** — C. MAYOR, 89. TEL: 880 26 92
- **Alcobendas MADRID** — C. CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87
- **Móstoles MADRID** — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24





- **MANRESA** — ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94
- **Palma de MALLORCA** — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
- **Palma de MALLORCA** — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL 40 55 73
- **PAMPLONA** — C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **SANTIAGO DE C.** — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88
- **SEVILLA** — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
- **Sta Cruz de TENERIFE** — SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54
- **VALENCIA** — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL: 22 18 28
- **VIGO** — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71




- **ZARAGOZA** — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56



LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H.
SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.
TF.: (91) 380 28 92 ▪ FAX: (91) 380 34 49

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE




POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTA.

CGM3

Recortar y enviar este cupón a:
Centro MAIL ▪ Pº Sta. María de la Cabeza, 1 ▪ 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
GASTOS ENVIO	....
TOTAL	....

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS

Top CGW

COMPUTER GAMING WORLD

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Full Throttle	ERBE
3	Simon the Sorcerer II	ERBE
4	Prisoner of Ice	ERBE
5	Lost Eden	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Rebel Assault II	ERBE
2	Dark Forces	ERBE
3	Doom 2	ERBE
4	Fade to Black	Electronic Arts
5	Rayman	Ubi Soft

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
2	PC Fútbol 4.0	Dynamic
3	Actua Soccer	Arcadia
4	Virtual Pool	Arcadia
5	Action Soccer	UBI Soft

TOP 5 SIMULADORES

1	Apache Longbow	Proein
2	EF-2000	Arcadia
3	Air Power	Proein
4	Werewolf vs Comanche	Electronic Arts
5	Su-27 Flanker	Proein

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Command & Conquer	Virgin
2	Sim Tower	ERBE
3	Warcraft I	Arcadia
4	1944 Across the Rine	Proein
5	Alien Legacy	Coktel

TOP 50

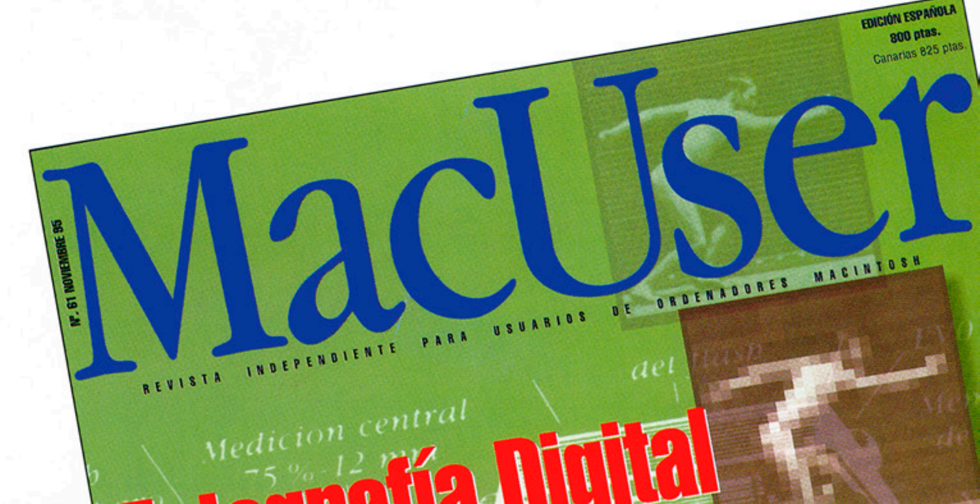
	Juego	Compañía	Tipo
1	The Dig	ERBE	AV/R.
2	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
3	Full Throttle	ERBE	AV/R..
4	Fifa soccer 96	Electronic Arts	DEP.
5	Dark Forces	ERBE	ACC.
6	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R..
7	Doom II	ERBE	ACC.
8	Command & Conquer	Virgin	EST.
9	Prisoner of Ice	ERBE	AV/R.
10	Fade to Black	Electronic Arts	ACC.
11	Rayman	Ubi Soft	ACC.
12	PC Futbol 4.0	Dinamic	DEP.
13	Lost Eden	Virgin	AV/R.
14	Wetlands	Proein	ACC.
15	Actua Soccer	Arcadia	DEP.
16	Stonekeep	Arcadia	AV/R.
17	Phantasmagoria	Coktel	AV/R.
18	Zoop	CIC	EST.
19	Hexen	ID Software	ACC.
20	Wing Commander IV	Electronic Arts	ACC.
21	Trauma	Friendware	ACC.
22	Destruction derby	Electronic Arts	ACC.
23	Sim Tower	ERBE	EST.
24	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
25	Fury3	Microsoft	ACC.
26	Tilt	Virgin	ACC.
27	Brain dead 13	Arcadia	ACC.
28	Screamer	Virgin	ACC.
29	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
30	Aliens	Proein	AV/R.
31	Worms	Arcadia	ACC.
32	King`s Quest VII	Coktel	AV/R.
33	Myst	Electronic Arts	AV/R.
34	Tie Fighter	ERBE	ACC.
35	Tekwar	Proein	ACC.
36	Apache Longbow	Proein	SIM.
37	D! Zone	Friendware	ACC.
38	The Need for Speed	Electronic Arts	ACC.
39	3D Ultrapinball	Coktel	ACC.
40	Terminal Velocity	Friendware	ACC.
41	Indy Car Racing II	Virgin	ACC.
42	Speed Haste	Friendware	ACC.
43	Cadillac & Dinosaurs	BMG	ACC.
44	Fatal Racing	Arcadia	ACC.
45	The Raven Project	Proein	ACC.
46	EF-2000	Arcadia	SIM.
47	Virtual Pool	Arcadia	DEP.
48	Wingnuts	BMG	ACC.
49	Warcraft I	Arcadia	EST.
50	Battle Beast	BMG	ACC.

- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia

Tu mundo gira alrededor de una manzana

MacUser

te ofrece cada mes las claves
y las herramientas para sacarle
todo el partido a tu Mac





BERMUDA
SYNDROME
derribado sobre el triángulo
de las bermudas - stop -
rodeados por los aborígenes
- stop - he rescatado a la
chica - stop -estoy bien, pero
algo va mal por aquí - stop -
¿que demonios hacen aquí
todos estos dinosaurios?
Ultima transmisión del piloto Jack JJ Thompson
16 / 6/ 42
• MÁS DE 250 PANTALLAS
• MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
• WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
• FANTASTICA BANDA SONORA
CENTURY
INTERACTIVE
http://www.musicpark.com
BMG
INTERACTIVE
ERBE